Rogue Trader

Battlefleet Koronus

Космическое корабли и сражения в пространстве Коронус

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

v 1.1

Rogue Trader

Battlefleet Koronus

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

Credits

Lead Developer
Sam Stewart

Written and Developed By
Andy Chambers, Robert Dempsey, Nathan Dowdell, John Dunn, Tim Hukelbery, Jason Marker, Mike Surbrook, and Ross Watson

Editing
Alex Davy

Proofreading
Mark Pollard

Graphic Design
Dallas Mehlhoff

Cover Art
Matt Bradbury

Interior Art
A.L. Ashbaugh, Alex Boyd, Matt Bradbury, Martin Buck, Mauro dal Bo, Ioan Dumi, Wayne England, Zachary Graves, David Griffith, Ralph Horsely, Nuala Kennedy, Anton Kokarev, Marc Lee, David Nash, David Sondered, Fredrik Dahl Tyskerud, and Ben Zweifel

Art Direction
Zoë Robinson

Art Administration
Kyle Hough

Production Manager
Eric Knight

FFG Lead Game Designer
Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Head of Licensing
Paul Lyons

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks
"You Bid Babies?!" Jordan "Milly" Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, and Julia Smith. "Furies for everyone!" David R. Schumpert III esq. with Pierre Wagenseil. "Unrepentant," Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Mark McLaughlin, and Brad Twaddell. "Dispensing Orbital Justice," Jordan Goldfarb, Robin Dreher, Thomas Vorhies and Daniel Caroll. Roy 'Horizon' Amkreutz, James Hata, Mack Martin, and Thaadd Powell.

Переводчики: страницы 22-37, 55-56 и 84-93 - Ex_Machine
остальное - ГМД
Вёрстка: ГМД
Багрепорты и благодарности сюда: http://forums.warforge.ru/index.php?showtopic=191865

FANTASY FLIGHT GAMES ™

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2011. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, Battlefleet Koronus, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-071-5 Product Code: RT09 Print ID: 935DEC10

Printed in China

For more information about the Rogue Trader line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Введение

О чём эта книга?.... 4

Глава I: Орудия Войны

Торпеды 6
Малые суда 10
Нова орудия..... 17
Качество компонентов и обслуживания..... 19
Установка компонентов..... 19
Новые корпуса..... 22
Новые компоненты..... 37

Глава II: Щит Империума

Межпланетный перелёт..... 55
Межзвёздное путешествие..... 55
Долг Имперского Флота..... 56
Рождение боевого корабля..... 56
Жизнь боевого корабля..... 63
Смерть боевого корабля..... 65
Линейный Флот Каликсиды..... 67
Знаменитые корабли Линейного Флота Каликсиды.. 71
Линейный Флот Коронус..... 73
История Стражи Прохода 27 Эст..... 72
Зона 15..... 76
Знаменитые корабли Линейного Флота Коронус..... 79
Звания Линейного Флота..... 84

Глава III: Враги Человечества

Орки..... 94
Эльдар.....107
Стриксис.....122
Рак'гол.....125
Круты.....130
Разбойники Хаоса.....132

Глава IV: Правила Войны

Эскадры. 147
НИП космические корабли.....148
Действия и Приказы.....148
Повреждение НИП-кораблей.....150
Сбор флота.....151
Небесные феномены.....153
Ведение войны.....154
Наземные войны.....157
Сбор войск.....157
Экипировка войск.....164
Транспортировка и развёртывание войск.....165
Псы войны.....166
Крупномасштабные войны.....168
Приказы.....170
Атака подразделениями.....174
Потери и сплочённость подразделения.....174
Военные Предприятия.....178
Транспортное приложение.....181

Введение

"Отодвигать ночь. Править звёздами."

— неофициальный девиз Линейного Флота Коронус

В великой тьме, что лежит за пределами Императорского света, враги рода человеческого плодятся и множатся будто паразиты. Пираты, ренегаты и чужаки совершают набеги из неосвоенного пространства и считают себя защищёнными от возмездия. Они ошибаются. Огненный меч Императорского гнева может покарать их в любой момент, этим мечом станет Имперский Флот, колоссальная организация обладающая достаточной властью для разрушения звёздных систем и уничтожения целых цивилизаций. Неисчислимые экипажи и корабли Имперского Флота, от тяжеловесных линкоров до юрких эсминцев, являются щитом и мечом Империума в войне среди звёзд. И теперь эта мощь действует в пространстве Коронус.

Вольным торговцам Имперский Флот сулит как возможности так и опасности. Те кто спекулирует интересами Империума или старается скрыться в беззаконии фронтира от глаз Империи, увидят во Флоте угрозу. Однако, при всей его титанической силе на флот возложены поистине необъятные задачи. Зачастую горстка отважных капитанов на границе Империума играет ключевую роль в нескончаемой битве за судьбу человечества. Для вольных торговцев готовых сотрудничать с Имперским Флотом открыты громадные возможности ведения войны и получения прибыли.

О чём эта книга?

Battlefleet Koronus представляет собой сборник материалов предназначенный для МИ и игроков, и повествующий о космических кораблях и ведении войны как метода получения прибыли в ролевой игре **Rogue Trader**. Книга содержит новые компоненты, оружие, корабли врагов и соперников, а также корабли НИП и правила проведения крупномасштабных сражений. Всё это представлено глазами коммандера Виктории Хорн, капитана имперского лёгкого крейсера *Ястреб*. Задача поставленная Флотом перед Хорн заключается в патрулировании Пространства, а её знакомство с этой областью космоса несравненно.

Глава I: Орудия Войны

Орудия Войны предоставляют информацию о тяжёлых ордонасах которые можно найти только на истинных боевых кораблях, эскадронах истребителей и бомбардировщиков, торпедах и орудиях Нова. Вольный торговец ищущий мощный боевой корабль нуждается в этих орудиях военного назначения для продолжения войны за прибыль. Также, эта глава включает новые корпуса и компоненты для судов класса линейный крейсер и гранд-крейсер, ангарные отсеки, торпедные аппараты, орудия Нова и обширный список дополнительных компонентов.

Глава II: Щит Империума

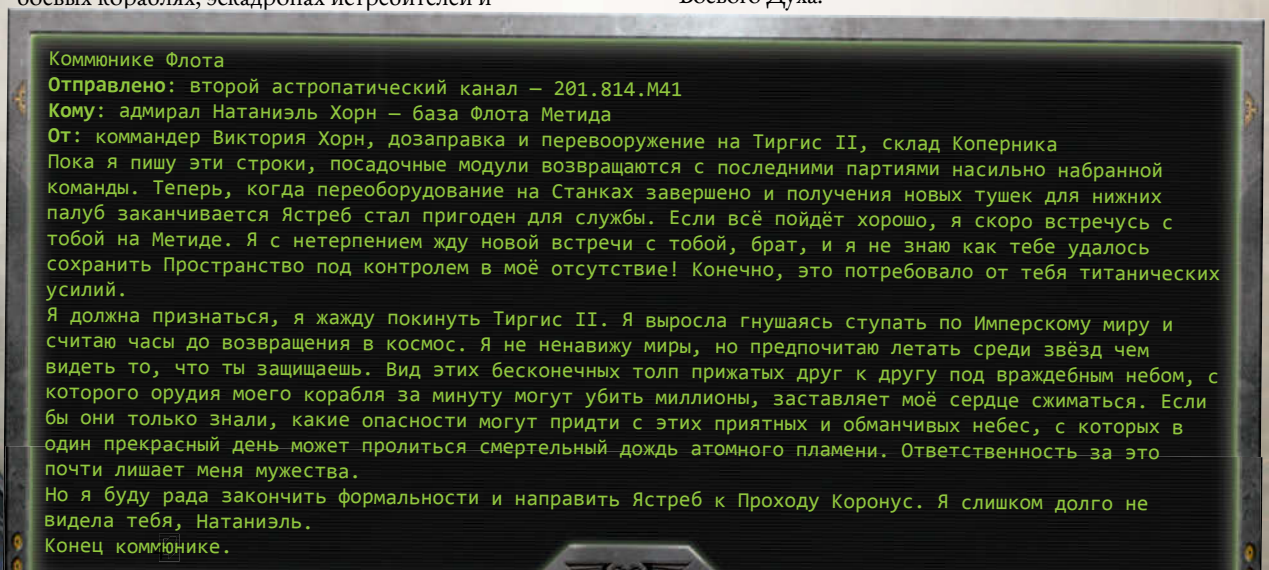
Имперский флот — древний и невероятно могущественный институт. В целом, это самый сильный звёздный флот в галактике, но он сильно разбросан по всему Империуму. Эта глава рассказывает о том как действует Имперский Флот, его основании и незыблемых традициях, лабиринтообразной структуре рангов, многих его обязанностях и испытанных, а потому надёжных методах. Подробно описаны прославленные корабли и примечательные особы Линейного Флота Каликсида, а так же Стражи Прохода 27 Эст, известного среди своих членов как Линейный Флот Коронус. Также рассмотрены взаимоотношения между Имперским Флотом и вольными торговцами, которых иногда с трудом терпят (а иногда и преследуют), но чаще поддерживают как ценных приватиров и ауксиляриев.

Глава III: Враги Человечества

Порождённые космосом враги Имперского Флота описаны в этой главе во множестве своих отвратительных форм. МИ может найти здесь всё от опасных штуковин орков-карсаров до прилизанных вестников смерти эльдар. Вдобавок описаны богохульные корабли ренегатов последователей Разрушительных Сил и иной пустоходной мерзости, построенной менее известными ксеносами, такими как бродячие стриксис, жестокие рак'гол и постоянно адаптирующиеся круты.

Глава IV: Правила Войны

Заключительный раздел книги предназначен для МИ и игроков и содержит правила и основные принципы в двух важных областях игры **Rogue Trader**. Во-первых, получение барыша посредством ведения войны. Здесь Вы можете найти идеи о том как использовать огромные возможности вольных торговцев по ведению полноценных боевых действий как в космосе так и на земле, различные пути извлечения прибыли из войны и различные причины, по которым игроки могут захотеть ввязаться в войну. Во-вторых, методы используя которые МИ может выставить против игроком флот из нескольких кораблей, используя при этом новые правила Длительных действий, эскадрилий и эффективно отслеживания Численности Команды и Боевого Духа.



Коммюнике Флота
Отправлено: второй астропатический канал – 201.814.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн – база Флота Метида
От: коммандер Виктория Хорн, дозаправка и перевооружение на Тиргис II, склад Коперника
Пока я пишу эти строки, посадочные модули возвращаются с последними партиями насильно набранной команды. Теперь, когда переоборудование на Станках завершено и получения новых тушек для нижних палуб заканчивается Ястреб стал пригоден для службы. Если всё пойдёт хорошо, я скоро встречусь с тобой на Метиде. Я с нетерпением жду новой встречи с тобой, брат, и я не знаю как тебе удалось сохранить Пространство под контролем в моё отсутствие! Конечно, это потребовало от тебя титанических усилий.
Я должна признаться, я жажду покинуть Тиргис II. Я выросла гнушаясь ступать по Имперскому миру и считаю часы до возвращения в космос. Я не ненавижу миры, но предпочитаю летать среди звёзд чем видеть то, что ты защищаешь. Вид этих бесконечных толп прижатых друг к другу под враждебным небом, с которого орудия моего корабля за минуту могут убить миллионы, заставляет моё сердце сжиматься. Если бы они только знали, какие опасности могут придти с этих приятных и обманчивых небес, с которых в один прекрасный день может пролиться смертельный дождь атомного пламени. Ответственность за это почти лишает меня мужества.
Но я буду рада закончить формальности и направить Ястреб к Проходу Коронус. Я слишком долго не видела тебя, Натаниэль.
Конец коммюнике.

I

The Weapons of War

- Торпеды
- Малые суда
- Нова орудия
- Качество компонентов
- Новые корпуса
- Новые компоненты

Глава I: Орудия Войны

"Вражеские торпеды приближаются! Всем перехватчикам: срочный взлёт, срочный взлёт!"

— лейтенант Аншаль Гаротт, Мастер Ордонаса крейсера типа Диктатор *Тень Гнева*

Более сотни веков Империум Человечества ведёт войну среди звёзд против многочисленных и разнообразных врагов. За тысячелетия этих войн в погоне за тотальным господством человечества над галактикой было израсходовано бесчисленное количество боеприпасов. В победе и в поражении, эпоха войн оставляла отметины на древних кораблях, покрывая шрамами гордые суда Имперского Флота и поражая их машинные души мучительными видениями.

Таким образом каждое судно Имперского Флота уникально и отличается от прочих не только причудами класса, конструкции и отдельных компонентов, наполняющих корпус судна и определяющих его возможности, но и ущербом который они понесли и исправили, а также опытом противостояний под командованием бесчисленных поколений экипажа.

В этой главе представлены способы создания столь уникальных судов, начиная с новых правил для систем вооружения не включённых в ОКП таких как торпеды, ангарные отсеки и смертоносные нова орудия, также описан ряд новых корпусов, компонентов, как Основных так и Дополнительных, а также дополнительные правила детализирующие установку и качество компонентов всех видов.

Торпеды

"... торпедный залп попал в Детей Муки и то что ранее было плотным строем кораблей распалось в панике, каждый корабль уклонялся как мог. "

— отрывок из «Трактата по Флотской тактике против Ненавистных Ю'Ват во время Анжуйского крестового похода»

Имперский Флот, как и многие его враги, активно использует массивные самодвижущиеся ракеты класса корабль-корабль, известные под обобщающим термином торпеды. Будучи достаточно дорогим в обслуживании это оружие обладает значительным разрушительным потенциалом и многие капитаны используют тенденцию врагов избегать торпед, заставляя противника двигаться в нужном им направлении.

Коммюнике Флота
Отправлено: астропат Терник -335.814.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн, капитан *Грифона*, командующий офицер Стражи Прохода 27 Эст.
От: коммандер Виктория Хорн, капитан *Ястреба*, длительные операции, пространство Коронус.
С прискорбием сообщаю, что мой патруль потерпел неудачу. Текущая пиратская активность в Мирах-Найдёнышах за последние недели усилилась и наше расследование противопоставило нас большим силам противника чем мы рассчитывали.
Основываясь на анализах наших архивистах, эти пиратские рейдеры скорее всего действуют с Беззакония.
Хотя пираты были изгнаны прочь, мы получили несколько торпедных попаданий и потеряли наш ангар при вражеской бомбардировке. Я потеряла хороших людей при атаке этих грабителей и для продолжения патруля требуется ремонт и переоснащение. Я взяла курс на Дамарис, там должны существовать мощности для нормального ремонта. Я особенно обеспокоена использованием налётчиками боеприпасов Флотского качества, таких как торпеды, полагаю, что инфраструктура Беззакония более развита чем считалось ранее.
Конец коммюнике.

Наиболее распространённые торпеды имеют длину более 60 метров, мощную боеголовку и недолговечный плазменный реактор, аналогичный, хотя и менее стабильный, чем используемые в космических кораблях и титанах. Каждая торпеда сконструирована для быстрого старта из пусковой установки в космос и мчится по прямой в сторону противника. В тот время как множество торпед выпускают для сдерживания движения противника, и таким образом возможно никогда не поразят цель, каждое попадание может нанести значительный урон космическому кораблю, что и пугает многих капитанов.

Руководствуясь грубым и убийственным духом машины, а так же расчётами Мастера Ордонасов судна, торпеда использует базовые техники авгурного сканирования для наведения на вражеский корабль используя тепло плазменных двигателей, силуэт цели, радиоэлектронный сигнал и даже массу судна. После того, как дух машины захватил цель мощные маневренные двигатели корректируют курс на перехват. При ударе момент инерции проталкивает торпеду вглубь корпуса судна, прежде чем боеголовка и плазменный двигатель детонируют, нанося существенно больший урон чем одиночный удар лэнса или заряд макроорудия.

Короткий и площадной залп

Можно запускать меньше торпед чем количество торпедных труб — если, например на корабле не хватает торпед для полного залпа или благоразумный капитан желает оставить готовый к бою запас.

Проведение «короткого залпа» не требует каких либо проверок, Исследователь просто говорит сколько торпед он желает запустить. Однако, если в следующие ходы Исследователь желает запустить больше торпед чем осталось в торпедных трубах, сначала потребуется провести дозарядку.

Таким же образом, некоторые осторожные Исследователи могут «рассеять» торпеды по большому пространству чтобы было сложнее от них уклонится. Это уменьшает шанс нескольких попаданий, но так же уменьшает шанс вражеских кораблей выйти из под удара. Если Исследователь желает стрелять «площадным залпом» он объявляет его перед стрельбой. Он производится так же как и обычный залп, но торпеды атакуют любые цели в радиусе двух ПЕ вместо одного. Однако, проверка Навыка Стрельбы становится **Тяжёлой (-20)**, вместо **Серьёзной (+0)** и максимальное число торпедных попаданий ограничено половиной запущенных торпед. Для проведения площадного залпа корабль должен выпустить не менее двух торпед.

Запуск торпед

Торпеды отличаются от макробатарей и лэнсов во многих аспектах, например в способе ведения огня. Для ясности весь процесс запуска и стрельбы торпедами приведён здесь и не ссылается на правила стрельбы на стр. 248 **ОКП**.

Во всех случаях торпедные трубы, торпедные аппараты и иные аналогичные компоненты всегда должны быть установлены в Носовом или Килевом орудийном слоте. Силы действующие на судно таковы, что только безусловно надёжная опора может из выдержать. По этой причине, любое судно размером с гранд-крейсер и меньше может вести огонь торпедами только в Носовой арке, независимо от места установки компонента.

Пусковые установки должны быть заряжены перед ведением огня. Обычно, перезарядка всех пустых пусковых труб в бою занимает полный Стратегический Ход, после чего торпедами можно вести огонь в последующие ходы. Тем не менее, для быстрой зарядки Исследователь может совершить Длительное действие при котором Исследователь совершает **Сложную (-10) проверку Командования или Техпользования**. При успехе, все пустые торпедные аппараты корабля успешно заряжаются и выстрел может быть проведён в этот-же Стратегический Ход, а не следующий.

Как и в случае с макробатареями и лэнсами, один орудийный компонент класса торпедный аппарат фактически представляет собой несколько пусковых труб. Как и в случае иных Орудийных компонентов это отображается **Силой** компонента. Все остальные свойства атаки с использованием торпед определяются самими торпедами, имеющими следующие характеристики:

- **Скорость**: Расстояние в ПЕ которое торпеда может преодолеть за один Стратегический Ход
- **Урон**: Наносимый попаданием каждой торпеды урон
- **Критическое попадание**: Значение на броске урона, при котором по цели наноситься критическое попадание.
- **Дальность**: Расстояние в ПЕ которое торпеда может пролететь до того как плазменный реактор отключится и торпеда станет неэффективной.

При стрельбе торпедами всё значение Силы торпеды запускается одной группой именуемой Залпом. Во время стрельбы не требуется броска на атаку, но один Исследователь или НИП должен быть назначен на запуск торпед, именно его умение подготовки к запуску определит успешность атаки когда торпеды достигнут цели. Этот персонаж может вести огонь из другого оружия во время действия Стрельбы как обычно, разница только в том, что «стрельба» торпедами не требует проверки до того как они достигнут цели.

Торпеды отличаются от макробатарей, лэнсов и нова орудий тем, что они в основном самодостаточны. Поэтому **Исследователи не могут совершать Длительные действия для повышения точности торпед**. Независимо от того, как быстро или грамотно экипаж загружает торпеду он не может влиять на способность духа машины поразить цель. В связи с этим, **бонусы от корабельных компонентов не могут упростить проверку Навыка Стрельбы при попадании торпед** (см. следующую страницу).

При выстреле и в начале каждого последующего Стратегического Хода родительского судна, до совершения иных действий, Залп проходит по прямой на расстояние в ПЕ равное своей Скорости. Торпеды продолжают двигаться подобным образом до тех пор, пока не пройдут расстояние в ПЕ равное их Дальности, после чего топливо реакторов истощается и торпеды отключаются, замёрзшие и неактивные.

Если в какой либо момент своего движения Залп

Торпеды и Критические Попадания

Торпеды наносят Критические Попадания иначе чем большинство орудий на борту судна вольного торговца. Причина этого очевидна — точность. В то время как макробатареи, лэнсы и малые суда могут в той или иной степени направлять свои атаки, последняя стадия полёта торпеды во многом автоматизирована и сравнительно неуправляема. Следовательно, вероятность Критического Попадания торпедой определяется уроном и случайностью, а не умением оператора.

Если при броске на урон торпеды по крайней мере одно значение на кубике равно или превышает Критический рейтинг в профиле торпеды, наносится Критическое Попадание. Если торпеда не нанесла урона Прочности Корпуса, наносится 1 очко урона. Затем необходимо сделать бросок 1к5 по Таблице 8-12: Критические Попадания на странице 252 **ОКП** для определения результата Критического Попадания.

проходит на расстоянии 1 ПЕ от другого судна (дружеского либо враждебного, машинный дух торпеды не может и не желает делать различия), то персонаж осуществивший запуск торпед совершает **Серьёзную (+0) проверку Навыка Стрельбы + Рейтинг Торпеды** (см. стр. 9). При успешном прохождении, одна торпеда поражает целевой корабль, плюс за каждую Степень Успеха цель поражает ещё одна торпеда. Цель не может быть поражена большим числом торпед чем есть в залпе. Торпеды не останавливаются и не задерживаются пустотными щитами.

Обратите внимание, при использовании сетчатой карты торпеды поражают любую цель в той-же клетке где они проходят или в смежном квадрате (фактически действуя в 3 ПЕ).

После определения общего числа торпедных попаданий, совершите бросок на урон для каждой торпеды и сравните результат каждого броска с Бронёй цели. На каждое очко урона превышающее Броню цели наносится одно очко повреждения Прочности Корпуса цели.

Все торпеды имеют уникальное правило: Смертельное Проникновение (X). При броске на урон торпеды, перебрасывайте результат равный значению в скобках или менее. Результаты повторного броска окончательны и перебросу не подлежат.

В отличие от макробатарей при сравнении с бронёй корабля, урон от нескольких торпед в залпе **не суммируется**.

Любые торпеды которые не были сбиты турелями и не попали в целевое судно продолжают двигаться в нормальном режиме, до тех пор, пока не попадут в корабль или не пройдут максимальное расстояние.

Типы торпед

Торпедные аппараты не могут хранить больше торпед чем указано в описании компонента (см. стр. 45). Стандартные пакеты двигателей обычно неотличимы друг от друга, так что торпеды различаются боевой частью. Большая часть имперских торпед имеет только базовую систему наведения, но продвинутая версия может быть установлена на торпеду оснащённую практически любой боеголовкой.

Таблица 1-1: Торпеды содержит соответствующую информацию для различных типов торпед. **Таблица 1-2: Доступность Торпед** содержит Рейтинг Доступности для торпед и систем наведения. Если персонаж желает приобрести торпеду вместе с системой наведения, произведите комбинированное Приобретение по правилам на стр. 311 **ОКП**.

Таблица 1-1: Торпеды

Тип	Скорость	Урон	Крит.	Дальность
Плазменная	10	2к10+14	10	60
Абордажная	10	2к10+11	–	60
Мельта	10	2к10+15	9+	60
Вирусная	10	2к10+10	–	60
Вортексная	10	2к10+5	6+	60

Боеголовки

Хотя варианты боеголовок не слишком распространены, различные типы торпед могут выполнять самые разные тактические задачи. Даже если доступны различные варианты, капитан должен тщательно подбирать вооружение, выбирая наиболее подходящие боевому стилю корабля.

Плазменные боеголовки

Они являются стандартными для Имперских торпед. Эти системы предназначены для пробивания бронированных корпусов космических кораблей, используя свою высокую скорость для проникновения глубоко в недра целевого судна. Плазменный реактор даёт энергию для двигателя торпеды, позволяющую ему проникнуть в глубину судна, а затем перегружается, увеличивая ярость от детонации боеголовки. Это упрощает конструкцию, делая производство сравнительно простым. Поэтому, такие торпеды основной продукт для боевых кораблей Имперского Флота.

Смертельное Проникновение (3): При броске на урон от этого оружия, можно перекинуть результат 3 и ниже. Результат второго броска окончателен.

Абордажные торпеды

Больше пилотируемые космические корабли чем торпеды, они выполняют роль десантных катеров. Тем не менее, абордажные торпеды менее маневренны и хуже бронированы чем десантные катера. В качестве компенсации, они также много меньшие цели. Экипаж такой торпеды способен вносить некоторые изменения в траекторию полёта торпеды. Следовательно, они всегда считаются Управляемыми торпедами, эту функцию не нужно Приобретать отдельно. Обратите внимание, абордажные торпеды не имеют рейтинга Обнаружения. На эти торпеды невозможно установить никакие дополнительные системы наведения.

Если абордажная торпеда успешно поражает целевое судно, совершите нормальный бросок на повреждение от оружия. Если урон превышает броню цели, торпеда не наносит угона Прочности Корпуса. Вместо этого, выполните атаку Ударил-Отступил.

Смертельное Проникновение (2): При броске на урон от этого оружия, можно перекинуть результат 2 и ниже. Результат второго броска окончателен.

Мельта боеголовки

Капитаны звездолётов боятся этого оружия ещё больше чем обычных торпед. Крайне брутальные и к счастью редкие, мельта боеголовки при ударе о цель детонируют точно-организованной серией мельтавзрывов, прожигая обшивку корпуса и охватывая пожаром множество внутренних помещений.

Попадание мельта торпеды всегда вызывает, в дополнение к любым другим результатам попадания, результат Критического Попадания Пожар!. Использование этого чрезвычайно мощного оружия опасно как для вражеских судов так и для самого судна-носителя. Если торпедный аппарат, вооружённый этими боеголовками, будет уничтожен, один дополнительный компонент, по решению МИ, поджигается.

Смертельное Проникновение (4): При броске на урон от этого оружия, можно перекинуть результат 4 и ниже. Результат второго броска окончателен.

Вирусные боеголовки

В случаях когда судно должно быть захвачено неповреждённым, но экипаж признаётся ненужным, вирусные боеголовки считаются идеально подходящими. Пираты, более заинтересованные в грузе, трофеях и возможности расширения своего флота сильно заинтересованы в получении этого редкого и нестабильного оружия.

При успешном поражении корабля торпедой с вирусной боеголовкой сделайте бросок на повреждение. Если результат превышает Броню цели, судно немедленно получает урон 3к10 Численности Команды и 2к10 Боевого Духа. Однако корабль не получает урон Прочности Корпуса. Персонаж должен немедленно пройти **Сложную (-10) проверку Командования** с целью изолировать выживших от заражённой команды. Если проверка пройдена, распространение вируса прекращено. Однако, если проверка провалена, судно будет получать такой-же урон каждый Стратегический Ход до успешного прохождения проверки. Обратите внимание, такая проверка должна быть совершена за каждую успешно поразившую корабль боеголовку в залпе.

Опасность вирусной боеголовки работает в обе стороны. Если торпедный аппарат, вооружённый таким оружием, будет Уничтожен, судно подвергнется воздействию вирусной боеголовки.

Смертельное Проникновение (1): При броске на урон от этого оружия, можно перекинуть результат 1 и ниже. Результат второго броска окончателен.

Таблица 1-2: Доступность Торпед

Торпеда	Доступность
Плазменная	Редкое
Абордажная	Очень Редкое
Мельта	Чрезвычайно Редкое
Вирусная	Почти Уникальное
Вортексная	Уникальное
Система наведения	
Управляемая	Редкое
Самонаводящаяся	Чрезвычайно Редкое
Быстрогорящая	Редкое
Стандартная	–

Вортексные боеголовки

Осталось лишь несколько миров-кузниц способных поддерживать уровень технологий необходимый для создания этого редкого оружия. Вортексная боеголовка содержит не примитивный заряд взрывчатки, но мистическое устройство способное разрывать саму ткань реальности отправляя крупные куски цели в варп. Кружение энергии в разрыве реальности моментально втягивает в себя всю материю в радиусе поражения, оставляя в попавшем под удар судне зияющие раны.

При атаке такими торпедами, весть об этом ужасающем оружии облетает весь экипаж судна-цели словно лесной пожар. В дополнение у урону Прочности Корпуса и Критическому Повреждению от каждой вортексной боеголовки, каждое успешное попадание такой торпедой вызывает урон Боевого Духа 1к5. При подсчёте повреждения Вортексные боеголовки игнорирует Броню цели.

Хранение и обслуживание этого оружия требует ритуалов давно утерянных большинством техно-провидцев. Если торпедные аппараты, снабжённые этими боеголовками, Повреждаются, торпедные аппараты мгновенно уничтожаются. Кроме того, судно немедленно получает три дополнительных Критических Повреждения, локации которых определит МИ. Дополнительно, при провале проверки содержания Вортексных торпед на две и более ступени, новые Вортексные торпеды будут дефектными. Такие торпеды взывают повреждение (но не уничтожение) торпедных аппаратов, в момент выбранный МИ.

Смертельное Проникновение (5): При броске на урон от этого оружия, можно перекинуть результат 5 и ниже. Результат второго броска окончателен.

Системы наведения и модификации

Все торпеды оснащены системой наведения, машинные духи которой определяют цели и направляют торпеду в последние объятия. Большая часть торпед использует сходные системы наведения, но меньшинство обладает более продвинутыми системами. Специализированные системы позволяют торпеде избежать львиной доли

защиты целевого судна, что значительно повышает эффективность каждой торпеды. Кроме того, некоторые торпеды могут иметь системы наведения разработанные для работы на больших скоростях благодаря форсированному двигателю. Системы наведения приобретаются для торпед. Они могут быть приобретены отдельно по своей Доступности, или одновременно с торпедами, используя правило комбинированного Приобретения.

Стандартная система наведения

Большинство торпед имеет такие духи машин, они используют авгурные системы для сканирования траектории полёта в поисках признаков корабельной массы, потоков радиации, тепла и других показаний. Все торпеды комплектуются этой системой наведения, она не меняет их Доступность. **Обычная система наведения даёт торпеде Торпедный Рейтинг +20**.

Управляемая торпеда

Система связи по точному лучу, позволяет корректировать курс управляемой торпеды. Это позволяет талантливому пилоту не менять курс торпеды до самого последнего момента перед ударом. Дополнительные маневренные двигатели и системы связи достаточно редки, но производятся несколькими мирами-кузницами.

В начале движения торпеды один из Исследователей или НИП, находящихся на корабле выпустившем торпеду, совершает **Серьёзную (+0) проверку Техпользования + Обнаружение**. При успехе, персонаж может изменить направление движения торпеды до 45 градусов. За каждую ступень успеха он может уменьшить скорость движения торпеды на 1ПЕ в Раунд.

Если вражеское судно предварительно произвело действие Активная Авгурия для определения типа торпед на стартовой площадке, оно распознает признаки управляемых торпед. В этом случае, персонаж на целевом судне может пройти **Напряжённую (-40) проверку Техпользования**. В случае успеха, целевое судно захватывает контроль над управляемыми торпедами и может перенаправить их на любую цель в пределах оставшейся дальности полёта. Управляемые торпеды имеют **Торпедный Рейтинг +20**.

Самонаводящаяся торпеда

Лишь немногие из ведущих миров-кузниц сохранили возможности для производства самонаводящихся систем наведения. Торпеды, оборудованные этими системами, содержат адаптивные когитаторы и логические машины, неустанно анализирующие защитные действия цели. Комбинация редкости и боевой эффективности придаёт этим торпедам практически легендарный статус.

Самонаводящиеся торпеды имеют Торпедный Рейтинг +30.

Быстрогорящие торпеды

Эти торпеды оснащены двигателями, которые горят существенно ярче, но значительно быстрее расходуют свой ресурс. Такие изменения в динамике двигателя приводят к увеличению ускорения, что даёт торпедам более высокую скорость за счёт меньшего времени полёта. Это, однако, вызывает перенапряжение авгуров машинной души стандартной системы наведения, поэтому требуется использование более быстрого и агрессивного духа машины.

Эти торпеды двигаются со скоростью 15 ПЕ каждый Раунд, а не 10 ПЕ как все остальные. Тем не менее, большее потребление топлива снижает их максимальную дальность до 30 ПЕ. **Дополнительно, Быстрогорящие торпеды дают Торпедный Рейтинг +15.**

Малые суда

«Грифон, это крыло Метеор. Атака полностью завершена, цель удачно поражена»

— лидер авиакрыла Синклер, защита Порта-Странствие от Ваагха! Гулгрога

Зачастую нелюбимые командным составом Линейного Флота Каликсиды, предпочитающим «настоящие» боевые корабли, суда-носители, такие как крейсеры типа Диктатор, являются, в виду своей универсальности, ценным стратегическим активом для Императорского Флота. Усреднённый ангарный отсек крейсера состоит из множества малых судов, могущих выполнять роль судов поддержки и несёт большой ассортимент кораблей, от грузовых лихтеров и личных шатлов, до больших десантных транспортов, атмосферных аппаратов (иногда в грузовых контейнерах, иногда, для орбитального развёртывания, с ограниченными космическими возможностями) и противокорабельных тяжёлых бомбардировщиков, штурмовых лодок и истребителей. Само обилие различных судов позволяет авианосцам выполнять широкий спектр миссий как самостоятельно, так и в качестве поддержки других судов.

В то время как такие корабли непопулярны в Имперских Линейных Флотах, многие вольные торговцы находят авианосцы идеальными для своих задач, поскольку, они могут приносить пользу и в торговле и на войне. Единственным фактором ограничивающим распространение их среди этих своеобразных личностей является стоимость: содержание десятков малых судов и квалифицированного персонала, необходимого для их эксплуатации и обслуживания превышает возможности всех, кроме наиболее богатых лиц.

Подготовка ангарного отсека

Управление ангаром представляет собой весьма сложное дело, потому многие суда используют отдельный персонал для наблюдения за множеством операций. Ангарный отсек всегда поддерживается в готовности. Аппараты ритуально помещается в ангарное убежище, где их машинные духи дремлют, пока не будут разбужены вновь, в это время палубные команды настраивают стартовые механизмы и топливные системы, проверяют боеприпасы, а также выполняют тысячи других задач, необходимых для хорошей работы ангара. Подготовка стартового ангара к работе является сложным процессом, требующим много людей для разгрузки и пробуждения необходимых кораблей, а также для их заправки и вооружения по мере необходимости.

Вне боя эти операции могут быть совершены медленно и аккуратно, не торопясь, убедившись, что не будет совершено ошибок. Это крайне удачно, поскольку духи многих челноков и лихтеров упрямы и непокорны, а потому требуют некоторое время на принуждение их к службе. **Космический корабль может иметь одну подготовленную и готовую к немедленному взлёту эскадрилью на каждое очко Силы ангарного отсека**.

В самый разгар битвы беспокойства несколько больше и на предполётную подготовку отводится значительно меньше времени. В бою это требует Длительного действия, в течении которого персонаж выполняя Длительное действие совершает **Серьёзную (+0) проверку Командования** для подготовки эскадрильи к операции. Максимальное количество эскадрилий, которые можно подготовить одновременно равно Силе используемого компонента Ангарный Отсек. Несколько Ангарных Отсеков может быть подготовлено одним Длительным действием. Дополнительная информация, о хранении эскадрилий в ангаре указана во врезке «Размещение в Ангарном Отсеке» выше.

Большая часть авиационных операций (см. стр. 12) начинаются с запуска эскадрилий находящихся на стартовой площадке. После того, как отсек выпустил эскадрильи, дополнительные эскадрильи можно подготавливать для работы — но в количестве не большем чем Сила Ангарного отсека. Эти эскадрильи могут быть запущены в последующие ходы. Излишне говорить, что корабли не может выпустить больше эскадрилий чем у него есть.

Пример

Праведная Кара, линейный крейсер типа Марс, имеет два ангарных отсека с Силой 2. В разгар боя, он подготавливает запуск бомбардировщиков для атаки соседнего орочьего крузера. Корабельный Мастер Ордонасов успешно проводит Серьёзную (+0) проверку Командования. Четыре эскадрильи бомбардировщиков готовятся к запуску. Мастер Ордонаса может решить подготовить три эскадрильи бомбардировщиков и одну эскадрилью истребителей для сопровождения, или иную комбинацию аппаратов, но не более четырёх эскадрилий. После запуска этих эскадрилий Мастер Ордонасов может провести своё следующее Длительное действие для подготовки ещё четырёх эскадрилий, которые можно будет запустить в последующие ходы.

Для этих целей располагающиеся в ангаре суда могут быть разделены на пять категорий:

- Корабли поддержки (малые суда предназначенные для содействия дипломатическим и торговым операциям).
- Аэронавтика (малые суда предназначенные для поддержки планетарных военных операций, в том числе, атмосферные истребители, бомбардировщики и десантные транспорты).
- Истребители (космические аппараты, предназначенные для сражения с вражескими малыми судами и ордонасом).
- Бомбардировщики (крупные космические аппараты, предназначенные для атаки вражеских кораблей).
- Штурмовые лодки (бронированные космические шатлы, предназначенные для высадки абордажной партии на вражеское судно).

Специфика использования кораблей поддержки и аэронавтики здесь не приводится, но в случает когда они могут быть полезны, игроки зарабатывают дополнительные 25 Очков Достижений при выполнении Военной или Торговой задачи за каждое очко Силы ангарного отсека имеющегося на корабле. См. стр. 160 для получения дополнительной информации о использовании аэронавтики в военном деле.

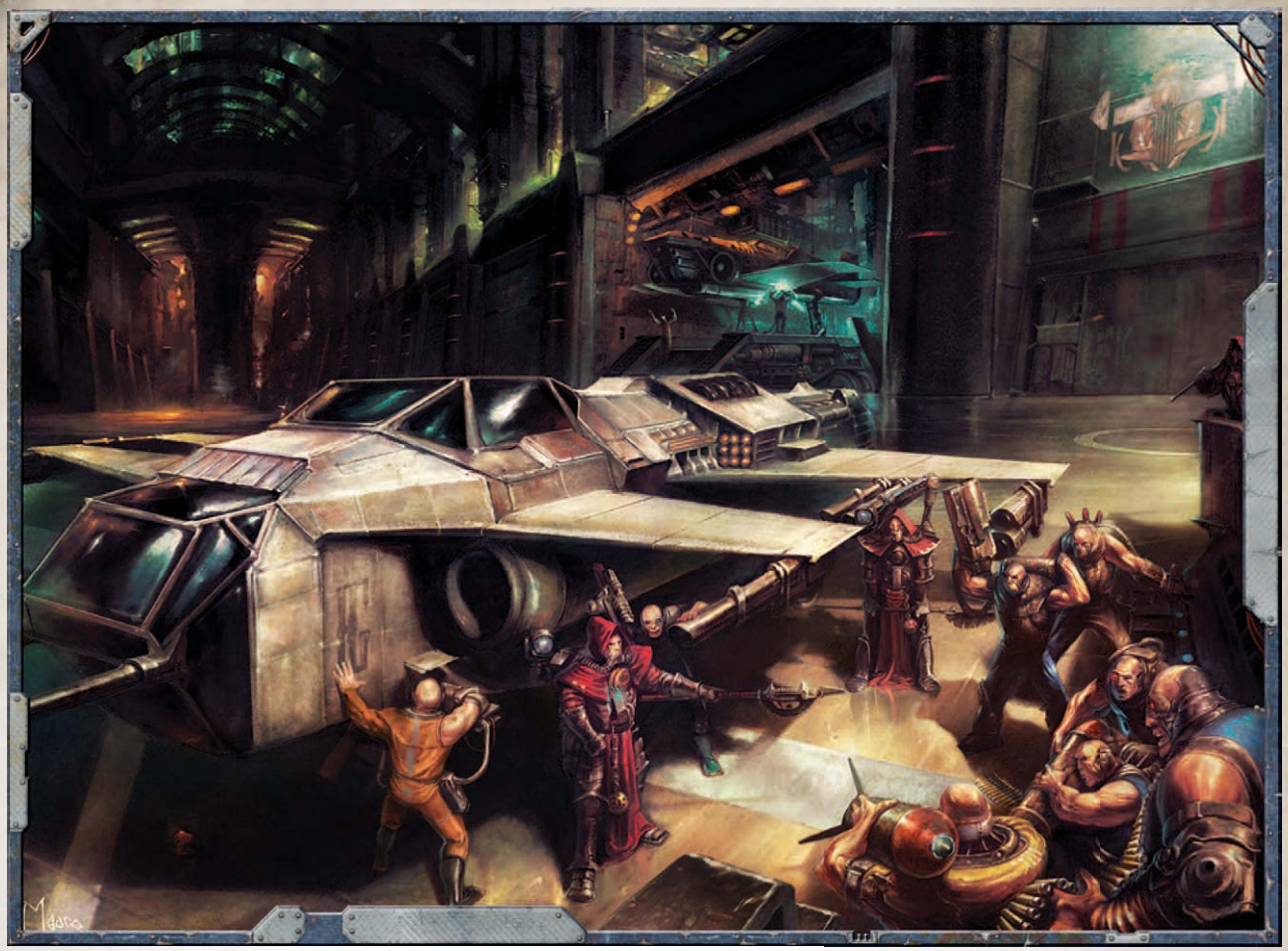
Эскадрильи полной ударной силы

В зависимости от военной удачи, корабли могут потерять свои малые суда и будут вынуждены сражаться эскадрильями неполной силы. Определение какая нехватка судов в эскадрильи зависит от того, сколько судов эскадрилья потеряла, потери отслеживаются по правилам на стр. 18. В любом случае, эскадрильи имеющие половинную силу и менее дают бонус только +5 (будь то атака истребителями, бомбардировщиками или штурмовыми лодками) за каждые две дополнительных эскадрильи вместо одной.

Уничтоженные эскадрильи

В этих правилах указывается, что эскадрилья может быть «уничтожена». Это означает, что эскадрилья потеряла часть своих кораблей, а остальные, возможно, повреждены. В понятиях игры «уничтоженная» эскадрилья не может действовать оставшуюся часть Космического Боя в котором они участвовали. В случае особо длительных боёв и на усмотрение МИ эскадрилья может вернутся в бой в после двух часов, за которые будет произведён ремонт и укомплектованы новые суда.

После окончания боя уничтоженные эскадрильи могут быть возвращены в строй (см. стр. 18).



Истребительные операции

Часто можно увидеть, как одержимые славой или безрассудством, но чрезвычайно умелые лётчики-истребители бросают свои сравнительно лёгкие машины в водоворот схватки, дабы поразить массивные, разрушительные торпеды или неуклюжие бомбардировщики, способные нанести урон огромным космическим кораблям.

В широком смысле истребители в космическом бою в трёх ролях. Они описаны ниже:

Перехват: В качестве Длительного действия любое количество эскадрилий истребителей, готовых к запуску в ангарном отсеке, может взлететь и начать операцию перехвата. Эскадрильи истребителей могут быть объединены в одно или несколько крыльев, состоящих из двух и более эскадрилий, или могут действовать самостоятельно, как отдельные эскадрильи, в любом желаемом сочетании. После запуска и в начале каждого Стратегического Хода своего судна-носителя, истребительные крылья могут свободно перемещаться на расстояние в ПЕ равное скорости самой медленной эскадрильи в отряде. Они могут оставаться вдали от своего носителя не более четырёх Стратегических Ходов, поскольку топливо и ресурсы систем жизнеобеспечения начинают иссякать и истребители вынуждены вернуться на свой носитель. Эскадрильи при операциях перехвата могут атаковать любые вражеские торпеды и боевые катера в 1 ПЕ от своей позиции (примите решение во время своего движения или враг может подойти на это расстояние в свой ход). Атаки истребителей описаны далее в этом разделе.

Боевой Космический Патруль: Обычно называемый БКП, в котором эскадрильи истребителей патрулируют пространство вокруг судна, защищая его от вражеских атак. В качестве Длительного действия любое количество эскадрилий истребителей, готовых к запуску в ангарном отсеке, может взлететь и начать операцию БКП. Операция БКП может быть назначена на носитель истребителей или любое дружественное судно на расстоянии, равном скорости самой медленной эскадрильи в патруле носителя, который должен оставаться в пределах этого расстояния в течении патруля. Патруль может действовать неопределённое время, поскольку в штатном режиме эскадрильи периодически возвращаются на свой носитель для снабжения. Пока действует БКП любой вражеский боевой катер или торпеда, двигающиеся в пределах 5 ПЕ от патрулируемого корабля немедленно атакуется половиной эскадрилий совершающих патруль (округляя вверх). Оставшиеся эскадрильи в это время либо перевооружаются, либо находятся в другом месте патрульного маршрута. В отличии от операции перехват, атака не заставляет эскадрильи возвращаться на свой носитель для перевооружения, такие действия являются нормальной частью операции БКП, таким образом патруль продолжается даже после попытки отразить нападение. Поистратившиеся истребители возвращаются на авианосец, перевооружаются и возвращаются к патрулированию на постоянной основе.

Эскорт: Вместо самостоятельных действий истребители

Размещение в Ангарных Отсеках

Вполне возможно, вольному торговцу не придётся держать мириады типов малых судов в своём ангаре. Некоторые из них крайне дороги и вольный торговец может не испытывать желания содержать эскадрилью штурмовых лодок, если всё что он хочет, это истребители-перехватчики для защиты своего корабля.

Считается, что каждое очко Силы ангарного отсека может обеспечить достаточно места для размещения одной эскадрильи истребителей, одной бомбардировщиков и одной штурмовых лодок, судов поддержки или аэронавтики. Эти причалы могут быть перестроены для хранения малых судов различных типов, например, ангар с одним очком Силы может быть переделан для несения двух эскадрилий истребителей и одной эскадрильи судов поддержки или любого количества других комбинаций. Однако, **каждое очко Силы ангарного отсека может хранить не более трёх эскадрилий.**

Размеры эскадрилий указанные в Таблице 1-3 дают представление о том, сколько истребителей, бомбардировщиков и штурмовых лодок может храниться в ангарном отсеке. В случае судов поддержки и аэронавтики, воспользуйтесь следующими рекомендациями:

- В целом, аэронавтика может быть разделена на те-же типы что и космические суда — истребители, бомбардировщики и транспортные. Однако аэронавтика, как правило, имеет меньшие размеры чем их космические кузены. Эскадрилья аэронавтики имеет вдвое больше судов чем соответствующая космическая эскадрилья, так крыло из 40 истребителей Гром занимает столько же места как эскадрон из 20 перехватчиков Фурия
- В целом, суда поддержки занимают столько же места как и штурмовые лодки.

Корабли без ангарных отсеков

Не каждый корабль имеет отсеки способные нести целые эскадрильи боевых катеров и шатлов. Тем не менее, большинство звездолётов имеет какие либо посадочные площадки с отсеком для шатлов и малых судов. В целом, имперские корабли слишком велики для лёгкой посадки на поверхность планеты и малые суда являются для них жизненно важными инструментами погрузки экипажа и груза, а так же снабжения судна.

Размеры этих небольших ангаров могут сильно различаться в зависимости от класса и размера судна. Однако, если МИ или игроки хотят узнать сколько шатлов есть на судне, полезным ориентиром будет то, что на судне есть место для одного лихтера, шатла или тяжёлого лихтера на каждые 5 очков Пространства. В целом, эти транспортники не могут быть больше 50 метров. Однако, если судно имеет грузовой компонент (например, Грузовой трюм и Лихтерный Отсек), они несут четыре дополнительных транспорта.

могут быть назначены для поддержки бомбардировщиков или штурмовых лодок, защищая их от истребителей противника и отвлекая защитные турели, позволяя своим более крупным собратьям доставить свой груз. Истребители сопровождения взлетают как часть нормальной бомбардировки или операции штурмовых лодок и двигаются со скоростью сопровождаемых кораблей. Если бомбардировщики/штурмовые лодки подвергаются атаке вражеских истребителей, то истребители сопровождения могут атаковать врага. Вражеские истребители должны сражаться с эскортирующими истребителями (см. «Атака истребителями» ниже).

Каждая эскортирующая эскадрилья накладывает на защитные турели штраф -10 к **проверке Навыка Стрельбы** и будет сбита до сопровождаемых бомбардировщиков/штурмовых лодок.

Атака истребителями

Во всех случаях, когда истребители вступают в бой с малыми судами противника, обе стороны совершают **Серьёзную (+0) проверку Командования + Рейтинг Судна** (используется или значение персонажа на борту носителя, либо персонажа лично ведущего истребители) против вражеского малого судна. Обе стороны получают бонус +5 за каждую дружественную эскадрилью истребителей после первой. Так же, обе стороны получают бонус +5 за каждую дополнительную эскадрилью бомбардировщиков или штурмовых лодок после первой, плюс дополнительные +5 за каждые две дополнительных эскадрильи бомбардировщиков или штурмовых лодок (их вооружение не позволяет на равных участвовать в бою с истребителями, но в большом количестве они представляют опасность). Это имеет значение при Встречной проверке умения, не разрешается таким образом.

За каждую степень успеха проверки, одна эскадрилья противника или торпеда «устраняется»: уничтожается, повреждается или вынуждается использовать все запасы топлива и боеприпасов и должна вернутся на авианосец для перевооружения и дозаправки наиболее прямым и оптимальным путём. Все оставшиеся эскадрильи остаются в игре и могут действовать в последующие ходы, либо отрываясь от противника и направляясь к своей первоначальной цели, либо оставаясь в бою. **Однако, если одна сторона набрала минимум на четыре степени успеха больше чем её противник ни одна её эскадрилья не устраняется, независимо от результата противника.** Тактическая проницательность и боевое мастерство пилотов эскадрильи позволяют им играючи выкашивать противника.

Рейтинг Судна указан на странице 16, но фактически это абстрактное представление о боевой эффективности истребителя, с точки зрения его оружия, брони, маневренности и скорости.

Бомбардировочные операции

Массивные и неуклюжие, по сравнению с другими малыми судами, бомбардировщики несут огромный запас энергетического оружия, ракет и бомб предназначенный для преодоления толстых бронированных корпусов космических кораблей. С опытным экипажем бомбардировщик может, благодаря своей маневренности, доставить свой опасный груз в самые слабые места судна с недоступной для более дальнобойного оружия точностью.

В качестве Длительного Действия любое количество эскадрилий бомбардировщиков, готовых к запуску в ангарном отсеке, может взлететь и начать операцию бомбардировки. Эскадрильи бомбардировщиков могут быть объединены в одно или несколько крыльев, состоящих из двух и более эскадрилий, или могут действовать самостоятельно, как самостоятельные эскадрильи, в любом желаемом сочетании. После запуска и в начале каждого Стратегического Хода своего судна-носителя, бомбардировочные крылья могут свободно перемещаться на расстояние в ПЕ равное скорости самой медленной эскадрильи в отряде. Они могут оставаться вдали от своего носителя не более шести Стратегических Ходов (четырёх, если крыло включает истребители), поскольку, топливо и ресурсы систем жизнеобеспечения начинают иссякать и бомбардировщики вынуждены вернуться на свой носитель. При движении на расстоянии 1 ПЕ от вражеского судна, бомбардировщики могут начать заход для атаки, быстро сближаясь с целью дабы доставить свой груз перед отступлением на свой носитель.

Совершите **Серьёзную (+0) проверку Командования + Рейтинг Судна** (используется или значение персонажа на борту носителя, либо персонажа лично ведущего бомбардировщики), получая бонус +5 за каждую дружественную эскадрилью бомбардировщиков после первой. Успешная проверка означает попадание по вражескому судну, с дополнительным попаданием за каждую степень успеха. Максимально возможное количество попаданий — три, плюс один за каждую дружественную эскадрилью бомбардировщиков после первой. Если получено не менее четырёх степеней успеха, то цель также получает Критическое Попадание. Совершите бросок 1к5 по таблице Критических попаданий на стр. 252 **ОКП** и примените результат.

Каждое попадание наносит 1к10+4 очков урона. Сложите результаты каждого попадания, а затем вычтите из результата значение брони целевого корабля. От атак бомбардировщиков пустотные щиты не защищают. Если то какой либо причине атакуемый корабль имеет несколько значений брони (например, компонент Бронированный Нос), то всегда используется наименьшее значение. Окончательное значение определяет сколько единиц Прочности Корпуса теряет корабль.

После доставки своего груза бомбардировщики возвращаются на авианосец для дозаправки и перевооружения.

Торпедоносцы

Некоторые редкие суда оснащены вариантом бомбардировщиков известным под общим наименованием торпедоносцы. Каждый торпедоносец воздерживается от нормальной бомбовой нагрузки в пользу одной, сравнительно небольшой торпеды, которую он может запустить в любой момент. Хотя менее разрушительная чем обычная бомбардировка, эта техника может позволить совершить торпедную атаку с необычного угла.

Вместо бомбометания торпедоносцы в начале любого своего хода вместо своего движения могут выполнить запуск торпед. Торпеды немедленно двигаются в любом направлении, независимо от направления бомбардировщиков, после чего подчиняются обычным правилам торпед. Каждый торпедоносец может выпустить одну торпеду. Эскадрилья состоит из трёх торпедоносцев.

Торпедоносцы могут нести любой тип торпед, однако любая запущенная с торпедоносца торпеда сокращает свою дальность вдвое, т.к. бомбардировщики не могут нести торпеды с полным запасом топлива. Кроме того, из-за своей редкости проверки Приобретения бомбардировщиков с торпедными креплениями получают, в дополнение к иным модификаторам, штраф -5. Существуют сложности и с хранением торпед, если корабль не имеет специального хранилища, поставляемого с компонентом Торпедный Аппарат. Типичный Мунитorum может хранить девять торпед, на корабле размером с лёгкий крейсер и более, и всего шесть на меньшем судне. Сопоставимое число торпед можно хранить в грузовом трюме, но отсутствие условий для

Защитные турели

В то время как пустотные щиты хорошо защищают от снарядов макроорудий и лучей лэнсов, они бесполезно против низкоскоростных атак, например торпедных залпов и бомбардировщиков. Поэтому, большинство судов оборудованы рядом небольших, малокалиберных защитных орудий, известных под обобщённым наименование турелей, которые неспособны нанести урон полноценному кораблю, но более чем в состоянии уничтожать вражеские торпеды и малые суда.

Корабельные турели одинаково защищают и от торпед и от малых судов. С начала атакующий совершает бросок на попадание в попытке защитить судно используя проверку Навыка стрельбы используя Рейтинг Умения Команды, получая бонус +5 за каждое очко Рейтинга Турелей корабля (для этого у судна должен быть рейтинг Турелей не менее 1). В случае успеха, турели попадают один раз, плюс одно попадание на каждые две степени успеха, каждое попадание сбивает одну торпеду или одно малое судно эскадрильи, сократите число торпед в залпе, или малых судов эскадрильи в волне до проведения ими атаки.

Попадание по торпеде уничтожает её без ущерба. Сбитое малое судно, вместо уничтожения возможно просто выводится из строя — см. стр. 18 — в любом случае оно не может более продолжать бой.

Следуйте за мной!

В некоторых случаях, Исследователи, особенно Мастера Пустоты, могут захотеть самолично повести в бой боевые катера. Это несколько усложнит процесс, но может сделать операции значительно более успешными.

Эти правила предлагают чуть более абстрактный вариант, чем изложенные в книге **Into the Storm** правила транспортных средств, поскольку воздушный бой и пилотирование происходят в космическом сражении.

Смесью личного мастерства, вопиющей дерзости и чистой удачи, Исследователь ведёт своих подчинённых на врага, подавая им превосходный пример. При управлении истребителем, бомбардировщиком или штурмовой лодкой (в той эскадрильи которую он возглавляет), Исследователь совершает **Встречную проверку Пилотирования (КК) + Рейтинг Судна** против проверки Командования атакуемой эскадрильи (используйте Умение Пилотирование (КК) противостоящей эскадрильи, для НИП это обычно Рейтинг Команды). Если проверка пройдена, он даёт бонус +5, плюс дополнительные +5 за каждые две степени успеха проверки, следующей проверке Командования. Дополнительно, каждые две степени успеха показывают, что, Исследователь лично сбил один вражеский корабль, торпеду или разрушил башню в ходе последующего боя. Это не имеет дополнительных эффектов, но даёт пилоту дополнительный повод похвастаться.

Однако, если он проваливает проверку на четыре и более ступени, то он совершает крайне серьёзную ошибку, которая отключает его судно и оставляет его дрейфовать в пустоте. Персонаж получает 2к10+5 очков урона от повреждения своего судна, снижаемого Бонусом Выносливости и бронёй как обычно, и не может совершать какие-либо действия пока не будет спасён и возвращён на корабль. При использовании правил транспортных средств **Into the Storm** вместо получения урона Исследователем катер получает урон 4к10+25, снижаемый бронёй как обычно, и с нормальным шансом получения критического удара (этот урон может привести к повреждению или уничтожению корабля).

Альтернативно, если отряд врага возглавляет особо умелый или известный пилот, Исследователь может вступить с ним в космическую дуэль. Это требует **Встречной проверки Пилотирования (КК) + Рейтинг Судна**. Победитель получает бонус +5, плюс дополнительные +5 за каждые две степени успеха, к следующей проверке Командования. Дополнительно, если Исследователь выигрывает с тремя и более степенями успеха, он сбивает машину противника. При проигрыше на три и более степени, он получает штраф как указано выше.

безопасного хранения означает, что торпеда может сдетонировать в 25% случае уничтожения или повреждения компонента (правила для этого см. на стр. 45).

Операции штурмовых лодок

Прямолинейная и далёкая от утончённости, штурмовая лодка представляет собой тяжелобронированный шатл, предназначенный для перевозки больших абордажных партий на вражеские суда. Как правило носы штурмовых лодок оснащены множеством высокомощных резаков, взрывчатых зарядов, дрелей, когтей и иных инструментов для прорезания корабельных корпусов, а также взрывозащищенными дверями ведущими в транспортный отсек в котором находятся пылающие энтузиазмом головорезы.

В качестве Длительного действия любое количество эскадрилий штурмовых лодок, готовых к запуску в ангарном отсеке, может взлететь и начать операцию штурма. Эскадрильи штурмовых лодок могут быть объединены в одно или несколько крыльев, состоящих из двух и более эскадрилий, или могут действовать самостоятельно, как самостоятельные эскадрильи, в любом желаемом сочетании. После запуска и в начале каждого Стратегического Хода своего судна-носителя, штурмовые крылья могут свободно перемещаться на расстояние в ПЕ равное скорости самой

медленной эскадрильи в отряде. Они могут оставаться вдали от своего носителя не более четырёх Стратегических Ходов, поскольку, топливо и ресурсы систем жизнеобеспечения начинают иссякать и штурмовые лодки вынуждены вернуться на свой носитель. При движении на расстоянии 1 ПЕ от вражеского судна, штурмовые лодки могут начать заход для атаки, быстро сближаясь с целью дабы доставить свой груз перед отступлением на свой носитель.

Совершите **Серьёзную (+0) проверку Командования + Рейтинг Судна** (используется или значение персонажа на борту носителя, либо персонажа лично ведущего штурмовые лодки), получая бонус +5 за каждую дружественную эскадрилью штурмовых лодок после первой. Успешная проверка означает что одна штурмовая лодка эскадрильи достигла вражеского судна и пробила корпус, с дополнительной лодкой за каждую степень успеха, до максимума штурмовых лодок эскадрильи переживших заградительный огонь. Если получено не менее четырёх степеней успеха, то цель также получает Критическое Попадание. Персонаж, ведущий абордажную партию (Исследователь, пилотирующий штурмовую лодку не может возглавлять абордажную партию) начинает действие Ударил-Отступил (см. стр. 245 **ОКП**) против цели игнорируя необходимость проверки Пилотирования (КК), получая бонус +10 за каждую успешно приземлившуюся штурмовую лодку.

После доставки своего груза штурмовые лодки возвращаются с любыми выжившими на авианосец кратчайшим маршрутом.

Рейтинг Судна

Типы истребителей многочисленны и разнообразны. Каждая путешествующая в космосе раса имеет свой дизайн истребителей, и, зачастую, одна раса имеет несколько типов малых судов, для различных задач. Так Империум использует Фурию для превосходства в космосе, Звёздный Ястреб против крупных кораблей и Акулу для абордажа. Все эти малые суда имеют различные возможности, разную живучесть и эффективность. В космическом бою это отображает Рейтинг Судна.

Рейтинг Судна является абстрактным представлением эффективности малого судна. Он отображает маневренность, огневую мощь и надёжность корабля. Он представлен в виде бонуса, добавляемого при некоторых проверках совершаемых при атаках истребителей, бомбардировщиков и штурмовых лодок.

Таблица 1-3: Рейтинг распространённых судов

Тип	Рейтинг Судна	Скорость (ПЕ)	Размер эскадрильи	Специальные правила
Имперские				
перехватчик Фурия	+10	10	20	**Прочный**: При проверке на потери эскадрильи, уменьшите потери на 1, до минимума 0, или получите бонус +5 на проверки Содержания.
бомбардировщик Звёздный Ястреб	+0	6	10	**Прочный**: При проверке на потери эскадрильи, уменьшите потери на 1, до минимума 0, или получите бонус +5 на проверки Содержания.
штурмовая лодка Акула	+5	10	8	
суда Хаоса				
истребитель Быстрая Смерть	+10	11	30	**Хрупкий**: При проверке на потери эскадрильи, увеличьте потери на 1, до размера эскадрильи, или получите штраф -5 на проверки Содержания.
бомбардировщик Огонь Погибели	+0	7	15	**Хрупкий**: При проверке на потери эскадрильи, увеличьте потери на 1, до размера эскадрильи, или получите штраф -5 на проверки Содержания.
штурмовая лодка Клешня Страха	+5	11	15	
суда эльдар				
истребитель Тёмная Звезда	+15	12	12	**Превосходные Пилоты**: Эскадрилья не получает штрафа за численность менее половины
бомбардировщик Орёл	+6	9	6	**Превосходные Пилоты**: Эскадрилья не получает штрафа за численность менее половины
суда рак'гол				
Кровавый Живодёр	+8 (+4)	9	15	**Многоцелевой Корабль**: Может служить и перехватчиком и штурмовым судном, но как штурмовое судно он лучше. Можно запустить как истребитель или штурмовую лодку, но при использовании в качестве истребителя его Рейтинг падает до +4.
Суда орков				
Истрибила-бомбила	+8 (+5)	8	25	**Многоцелевой Корабль**: Истрибила-бомбила был «сконструирован» и как бомбардировщик и как перехватчик. При использовании в качестве бомбардировщика его Рейтинг падает до +5.
Штурмовые лодки	+8	10	15	

Таблица 1-3: Рейтинг распространённых судов охватывает некоторые распространённые типы малых судов и их рейтинги. Так же эта таблица содержит общий размер эскадрильи, из скольких судов состоит эскадрилья. Данные цифры стоит рассматривать как руководящие принципы, МИ может менять эти показатели по своему усмотрению.

Если МИ желает использовать малое судно у которого нет Рейтинга, он может использовать его Манёвренность.

Нова орудия

«Если какое оружие и является примером праведной ярости Бога Императора, то это Нова орудие»

— капитан Лаурент Строф

Нова орудия классифицируются как исключительно мощные орудия, установить которые можно только на крупные боевые корабли.

Смонтированные под тяжёлым бронированным носом имперского крейсера или линкора Нова орудия имеют мало аналогов по дальнобойности и разрушительной мощи. Несмотря не имеющиеся вариации, типичное Нова орудие состоит из массива мощных гравиметрических импрелеров, предназначенных для ускорения снаряда на долю скорости света. Снаряды могут различаться в зависимости от орудия, начиная от сложных плазменных боеголовок, доли секунды горящих с яростью небольшой звёзды, до имплозивных устройств, оказывающих разрушительное гравитационное воздействие на всё в радиусе детонации, а это тысячи километров. В любом случае, правильно использованное Нова орудие оказывает ужасающее воздействие как на корабль врага, так и на его психологическое состояние.

Однако, это оружие не в фаворе у капитанов Имперского Флота, большинство которых которого предпочитает более традиционные торпеды. Те немногие кто благоволит этому оружию понимают, насколько трудно его использовать и сколь зачастую бесполезно оно на ближней дистанции.

Стрельба из нова орудия

Нова орудия чрезвычайно мощны и способны с громадного расстояния нанести огромный ущерб вражеским кораблям, но при этом неточны и требуют устойчивого судна для стрельбы. В связи со смертоносным характером боеголовок, снаряды нова орудий приводятся в боеготовность не сразу после выстрела, это позволяет им пролетать десятки тысяч километров пустоты прежде чем стать действительно смертоносными. По этим, как и иным, причинам нова орудия подчиняются иным правилам стрельбы чем другие виды оружия.

Если судно совершает действие Манёвра с общим модификатором более Серьёзного оно не может вести огонь из орудия Нова. Точно также, если судно Искалечено, оно не может использовать нова орудия. После выстрела Нова орудия экипаж должен перезарядить и подготовить орудие к новому выстрелу. Это значит, что орудие Нова может стрелять только каждый второй ход.

При стрельбе из Нова орудия укажите одну точку в любом месте не ближе 6 ПЕ от корабля и не далее максимальной дистанции оружия, а также лежащую в Передней стрелковой арке. Это заданная точка. Трудность наводки нова орудия столь велика, что все броски на попадание получают дополнительный штраф -20. В ином случае, производится нормальный бросок атаки использующий Навык Стрельбы персонажа в течении действия Стрельбы, в том числе нормальные модификаторы за дальность.

Успешный бросок означает, что выстрел попал в цель и заряд сдетонировал в нужной точке. В случае провального броска — заряд не попал в цель и взорвался слишком рано либо слишком поздно. Однако, сила оружия такова, что даже неточный выстрел может повредить противнику. За каждую степень которой не хватило для попадания при броске на атаку заданная точка сдвигается: на 1 ПЕ от стреляющего судна, если результат был чётным (т. е. число оканчивается на 0, 2, 4, 6 или 8), или на 1 ПЕ к стреляющему судну, если результат был нечётным (т. е. число оканчивается на 1, 3, 5, 7 или 9).

В любом случае, любое судно находящееся на расстоянии 1 ПЕ от заданной точки будет поражено сдетонировавшим зарядом, получая 1к5 попаданий (которые останавливаются пустотными щитами как обычно) с нормальным повреждением оружия. Повреждения от Нова орудий игнорируют броню. Любой бросок на повреждение на котором выпадает 10 наносит одно Критическое Попадание. Если Критическое Попадание засчитывается, киньте 1к5 по таблице Критических Попаданий и примените результат как обычно. Мощь Нова орудия столь велика, что оно может нанести несколько Критических Попаданий вместо обычно максимального для большинства видов оружия одного.

Точное попадание Нова орудия потенциально может нанести значительно больший урон. Если попадание успешно на две и более степени, от одно судно на расстоянии 1 ПЕ от заданной точки (по выбору стрелявшего) получает 1к5+2 попаданий вместо 1к5. Как уже отмечено выше, натуральные 10 при определении урона вызывают Критические Попадания.

Торпеды, нова орудия и ангарные отсеки: пополнение

Battlefleet Koronus предлагает новые виды оружия, от разрушительных торпедных залпов, до стай малых судов. Однако, столь могучие силы имеют один общий недостаток: они основаны на ограниченных ресурсах.

Торпеды

В отличии от боеприпасов для личного оружия, каждый корабль имеет ограниченное количество торпед. В списке компонентов для каждого торпедного аппарата указано, сколько торпед он способен хранить. Как только это количество было выпущено, корабль не может более вести огонь торпедами до новой закупки. Закупка дополнительных торпед требует проверки Приобретения, с применением всех соответствующих модификаторов. Каждый вид торпед имеет рейтинг Доступности, кроме того, при желании купить несколько торпед применяется рейтинг масштабирования. Единственным исключением является Качество, торпеды не различаются по нему. Тем не менее, их редкость и сложность производства за пределами миров-кузниц приводит к тому, что все попытки приобрести торпеды вне мира-кузницы получают, в дополнение к любым другим модификаторам, штраф -10.

Нова орудия

Как и торпеды, Нова орудия сложны в изготовлении и приобретении, особенно для тех кто не служит в Имперском Флоте. Каждое Нова орудие поставляется к ограниченным количеством боеголовок (обычно 20, хотя различные компоненты могут иметь разное хранимое количество). После расходования этих снарядов, для пополнения запаса потребуется похождение проверки Приобретения, с применением всех соответствующих модификаторов. Снаряды для Нова орудия имеют доступность Чрезвычайно Редкое. Тем не менее, их редкость и трудность производства за пределами миров-кузниц приводит к тому, что все попытки приобрести снаряды для Нова орудия вне мира-кузницы получают, в дополнение к любым другим модификаторам, штраф -10.

Малые суда

Как и торпеды, звездолёты несут конечное количество малых судов, хотя зачастую корабли оснащены большими запасами запчастей, и, возможно, способны подбирать повреждённые и брошенные перехватчики и бомбардировщики после сражения для переоборудования и использования. Однако, работа пилота боевого катера чрезвычайно опасна. Пилот может встретить свой конец множеством способов, так что неудивительно, что пилоты Флота весьма суеверны и украшают свои суда счастливыми безделушками, святыми мощами и неуставными эмблемами в надежде, что они принесут удачу и долгую жизнь своим пилотам. Существуют два метода отслеживать потери корабельных эскадрилий — Абстрактный и Детальный.

Абстрактный Метод: Если МИ и игроки не хотят отслеживать численность и убытки, они могут принять решение совершать проверки проверку Содержания за каждую устранённую эскадрилью в конце боя, используя обычные правила Приобретения. Если проверка провалена, эскадрилья сражается в полсилы. Если провалена проверка содержания полу-сильной эскадрильи, она уничтожается — оставшиеся одна или две машины и их пилоты переводятся в другие эскадрильи, пополняя их состав.

Детальный Метод: Если МИ и игроки предпочитают иметь подробную информацию, они могут использовать следующий метод. За каждую потерянную, любыми способами, эскадрилью киньте 1к10, затем вычтите первую цифру Рейтинга Команды авианосца. Получившееся число, означает количество уничтоженных малых судов, до максимальной численности эскадрильи. Остальные просто повреждены или израсходовали боезапас. К примеру, авианосец с Рейтингом Команды 30 потерял одну эскадрилью, Исследователь, командующий волной кидает 1к10. И получает результат «5», затем вычитает «3» (первую цифру Рейтинга Команды). Результат «2» означает, что два истребителя были фактически уничтожено. Остальные благополучно добрались до базы.

После потери половины машин, эскадрилья считается полу-сильной. После потери всех машин, эскадрилья считается уничтоженной. Потери могут быть восполнены проверкой Приобретения.

Качество компонентов и обслуживания

+++... но нам действительно удалось определить местонахождение прорицающего рефлектора, на замену потерянного в бою. Он не в очень хорошем состоянии, но дешёвый и доступный. Если Вы не возражаете, мы закажем его+++

— передача на *Славную Погибель*, с космической станции Зима-19.

Даже в беззаконных глубинах Пространства достаточно хорошо известны ожидания при закупках для судна. Каждый торговец, стоящий своего патента, знает, сколько палубного пространства необходимо стандартному макроорудию Марк VI модели Марс или сколько энергии потребно торпедному аппарату модели Стигис в бою. Более опытные торговцы понимают, что существуют оттенки качества приобретаемого, и в зависимости от обстоятельств приобретённое может отличатся от стандартов.

Наиболее распространённой причиной для этого является попросту недоступность товара или средств. Не все миры имеют необходимые товары желаемого качества — и разумеется, если гельты иссякли, от приходится брать то что есть. Это одинаково справедливо как при покупке батареи лазгана, так и лэнса Кузница Титана. Кроме того, если Исследователи процветают, они могут захотеть улучшить качество компонентов своего судна. Замена одного стандартного плазменного двигателя модели Юпитер на тонко настроенный и лично благословлённый приглашённым Магосом Техножрецом зачастую стоит своих инвестиций по целому ряду причин. Обычно изделия лучшего качества требуют меньше места и энергии, в связи в большей эффективностью древних конструкций.

Качество предмета также связано с его установкой. Она почти также важна как и сам компонент, ведь в чём прибыль Исследователя, если с таким трудом добытый плазменный двигатель устанавливается плохо запрограммированными сервиторами или новая Световая Сеть будет разорвана неуклюжим огрином? В большинстве случаев предполагается, что компоненты приобретаются вместе с услугами столь же квалифицированных установщиков, таким образом компонент Низкого Качества устанавливается плохо подготовленными работниками, невнимательными инспекторами и так далее.

Все эти факторы вступают в игру когда команда планирует свои приобретения, и возможно они даже более важны в хорошие времена, чем когда кошель пуст. Как тонкий корпус стоит между воздухом и пустотой, так же и подготовленный разум отделяет губительную бедность от долгосрочного процветания. **Таблица 1-4: Модификаторы Качества компонентов** показывает как уровень качества и мастерства компонента влияет на его Приобретение и Установку, при этом параметры указанные в **Таблице 1-5: Модификаторы Качества Лэнсов и Макробатарей** приведены только для указанных орудий (они используются вместо указанных в Таблице 1-4). Для других орудий следует использовать Таблицу 1-4. Обратите внимание, модификатор не может довести какое либо значение до нуля, в таком случае значение становится равным 1. Даже самым искусно сработанным компонентам нужна энергия для работы и пространство для размещения. Однако, если исходные требования пространства или энергии были равны нулю, Качество не может увеличить их (даже в случае Низкого Качества). Независимо от того насколько дрянная броня установлена на боевом корабле, она не требует энергии для работы.

Кроме того, хотя компоненты Низкого Качества снижают стоимость в Очках Корабля на 1, стоимость не может быть ниже 1.

Установка компонентов

Космический аппарат является одной из самых сложных машин когда либо построенных человечеством. Состоящие из десятков тысяч отдельных систем, они рассматриваются своим экипажем как обладающие не только личностью и причудами, но и душой. Является ли судно агрессивным, ищущим схватки линейным кораблём или робкой, трудолюбивой рудной баржей его владельцы никогда не устанут подремонтировать и наводить на него лоск для получения лучших результатов.

Ключом к этому процессу является установка судовых компонентов. Хотя существуют определённые

Качество и Боевой Дух

Корабль нуждается не только в плазме и адамантии. Ему также требуется надлежащий уровень уверенности экипажа, их вера в корабль и тех кто им управляет. Боевой Дух сильно зависит от того что экипаж видит вокруг — самого корабля. Если члены экипажа видят, что хозяева усиливают корабль лучшими компонентами, матросы чувствуют себя более уверенно.

Древние когитаторы, пахнущие стариной и покрытые печатями нумистической чистоты поднимают настроение самому забитому матросу. Таким же образом проржавевшая и протекающая различными жидкостями система жизнеобеспечения уменьшает надежду на выживание. Дабы отобразить это, после установки компонента немедленно измените Боевой Дух судна в соответствии с Таблицей 1-4 или 1-5 (в зависимости от сущности компонента). Данный модификатор не может понизить Боевой Дух ниже половины или повысить его выше максимального для корабля. Это не постоянная потеря и она может быть восстановлена до корабельного максимума.

Таблица 1-4: Модификаторы Качества компонентов

Качество	Модификатор Энергии	Модиф. Простр.	Модификатор ОК	Модификатор Боевого Духа
Низкое	Генерирует -2 или потребляет +1	+1	-1	-1к5
Обычное	0	0	0	0
Хорошее (†)	Генерирует +1 или потребляет -1	-1	+1	+1
Лучшее	Генерирует +1 или потребляет -1	-1	+2	+1к5

† Используйте модификатор Энергии или Пространства, но не оба

компоненты, которые необходимы для работы любого судна (пустотные щиты, плазменные и варп двигатели и т. п.), существуют десятки тысяч других систем, которые могут быть использованы на корабле, каждая из которых влияет на его использование и эффективность. Установка этих компонентов может зависеть от прихоти владельца корабля, его конструктора или иных факторов, таких как стоимость и доступность деталей в данном регионе. Многие вольные торговцы унаследовали судно модифицированное в соответствии с личными предпочтениями прежнего эксцентричного владельца.

В свете этого, существуют сотни верфей занятых удалением, ремонтом, капремонтом и установкой компонентов. В рамках Империума они делятся на два больших класса: объекты Адептус Механикус и подчинённые другим имперским структурам, использующие наёмных техножрецов в соответствии с древними договорами. Первые редки, но производят корабли и устройства превосходного качества. Лишь горстка таких находится в пределах года пути от границ пространства Коронус, из которых наиболее известны решётчатые верфи на орбите миров Станков в секторе Каликсида. Есть также бесчисленное множество примеров второго типа, верфей и доков управляемых Имперскими институтами, планетарными губернаторами и даже частными концернами. Наиболее заметные локальные примеры это порт Гавин (коммерческий корабельный центр), верфи Дристана (управляемые Имперским Флотом) и частные доки Кормисоши.

Вне Империума разумеется есть меньшие доки способные собирать и ремонтировать огромные звездолёты произведённые человечеством. Те затерянные в космосе доки, которые действительно существуют, как правило сомнительного качества и такой же законности. Существует ряд небольших доков гнездящихся между неоднородными агломерациями Поступи, они включают доки Беин-Дахари, сухой док Кемовар и мастерскую гнуснопрославленного техно-еретика Шамеда Смита. Весь персонал этих мест, без исключений, является жуликами, сумасшедшими учёными и дискредитированными бывшими техножрецами. На просторах Пространства есть и другие верфи, такие как сухие доки на орбите Дамариса и обесчещенные Раздробленные Верфи на СР-561.

При установке новых компонентов МИ может воспользоваться правилами указанными на стр. 235 **ОКП**. Они имеют больше повествовательный характер. Однако, если МИ желает большей точности, он может вместо них использовать нижеследующие рекомендации.

Все Необходимые компоненты устанавливаются на звездолёт к течении двух недель. Этот срок увеличивается на одну неделю за каждое дополнительное Очко Корабля, таким образом, Необходимый компонент стоящий +1 ОК, устанавливается в течении трёх недель.

Время установки Дополнительных компонентов равно их стоимости в Очках Корабля. Необходимое время в неделях равно количеству Очков Корабля, так Дополнительный компонент стоящий 1 ОК устанавливается за одну неделю.

При расчёте Стоимости и Наличия компонентов, всегда используется модифицированная стоимость в Очках Корабля (принимая во внимание модификатор Качества компонента). Это может увеличить Стоимость компонентов по сравнения со стоимостью из ОКП, принимайте во внимание **Таблицу 1-6: Увеличение Стоимости Компонентов**. Примечание, компоненты Археотека и Ксенотеха всегда Чрезвычайно Редкое и Почти Уникально, соответственно, **если их стоимость в Очках Корабля увеличивает их редкость**, в таком случае используйте более редкий из рейтингов Доступности.

Таблица 1-5: Модификаторы Качества Лэнсов и Макробатарей

Качество	Модиф. Силы	Модиф. Урона	Модиф. Крит. Рейт.	Модиф. Дальности	Модиф. Пространст.	Модиф. ОК	Модификатор Боевого Духа
Низкое (выберите любые 2)	-1	-1	+1	-1	+1	-1	-1к5
Обычное	0	0	0	0	0	0	0
Хорошее (выберите 1 любой)	0	+1	0	+1	-1	+1	+1
Лучшее (выберите 2 любых)	+1	+1	-1	+1	-1	+2	+1к5

При выборе модификаторов, модификатор ОК не может быть выбран, он применяется автоматически и всегда.

Таблица 1-6: Увеличение Стоимости Компонентов

Компоненты	Доступность
Дополнительные Компоненты за 1 ОК, Необходимые Компоненты	Скудное
Дополнительные Компоненты за 2 ОК, Необходимые Компоненты за +1 ОК	Редкое
Дополнительные Компоненты за 3 ОК, Необходимые Компоненты за +2 ОК	Очень Редкое
Дополнительные Компоненты за 4 ОК, Необходимые Компоненты за +3 ОК	Чрезвычайно Редкое
Дополнительные Компоненты за 5 ОК, Необходимые Компоненты за +4 ОК	Почти Уникальное
Дополнительные Компоненты за 6 ОК, Необходимые Компоненты за +5 ОК	Уникальное
Компоненты Археотека	Чрезв. Редкое
Компоненты Ксенотеха	Почти Уникальное

Обслуживание в Пространстве

Несмотря на то (а может и благодаря тому) что Пространство не являет официальной частью Империума, в этом районе имеется множество мест где вольный торговец и его команда могут встать в док для проведения необходимого ремонта, приобрести новое оборудование, как для судна так и для экипажа, пополнить запасы для следующего рейса и не отвечать на вопросы. Сама природа этой области обеспечивает широкий спектр систем, каждая из которых имеет свои выгоды. Если у Исследователей есть средства и время для дополнительных путешествий, они могут найти более выгодные сделки, необходимые условия для ремонта или даже отыскать предметы, которые считалось невозможным найти.

Ниже представлен список распространённых обслуживающих систем в Пространстве, однако, он не в коем случае не исчерпывающий. МИ рекомендуется создавать другие, наполняющие многие неизвестные и забытые системы которые можно отыскать, пожалуй некоторые из них являются распространёнными (но не обязательно безопасными) портами доступными для Исследователей, если они и их корабль нуждается в передышке. **Таблица 1-7: Распространённые Модификаторы Обслуживания** содержит специальные модификаторы для каждого объекта, применяемые к Приобретению, компонентам, Установке и, при необходимости, иным потребностям. Обратите внимание, модификатор не может привести какое либо значение к нулю, если это происходит, значение становится равным 1.

Захолустная система

На границах Пространства есть планеты давным давно забытые остальной галактикой, бывшие родные миры давно вымерших рас или попросту неимперские поселения. В то время как населения там не хватает, оно всё ещё может обслуживать некоторые технологии и Исследователи могут заключить впечатляющие сделки с ксеносами, которые часто посещают такие места.

Цивилизованная система

Такова большая часть систем которые Исследователи будут использовать при поиске ремонта или новых компонентов — хотя такие системы и тяжело найти в пространстве Коронус. Обитаемая система имеет сеть орбитальных доков, готовых обслужить корабль любого размера, а поставщики готовы продать или обменять требуемое оборудование. Обслуживание здесь принесёт мало сюрпризов, анафема для авантюрных Исследователей.

Таблица 1-7: Распространённые модификаторы Обслуживания

Обслуживание	Модификаторы Приобретения и компонентов	Модификатор установки
Захолустная система	Компоненты космических кораблей крайне редки и дороги. Доступность всех компонентов считается на один шаг ниже (например, Редкий становится Очень Редким)	+1к10 дней
Цивилизованная система	Стандартные верфи для большинства Исследователей. Без модификаторов.	Нет
Колониальная система	В то время как большинство компонентов можно найти, лишь без нескольких Необходимых компонентов колония может обойтись. Доступность всех Необходимых компонентов уменьшается на один шаг (например, Редкий становится Очень Редким)	+1к5 дней
Станция глубокого космоса	Можно найти широкий выбор компонентов, но законы рынка здесь жестоки. Уменьшите Доступность любого компонента на 1 шаг, но только для его поиска. Сама проверка Приобретения получает штраф -5.	-1 день
Дикая/Феодальная система	Компоненты недоступны, но рабочая сила в изобилии. Экипаж может быть пополнен как Элементарной (+50) проверкой.	Недоступно
Вассальная система	Правитель может получить всё необходимое, но за определённую цену. Доступность всех компонентов уменьшается на один шаг (например, Редкий становится Очень Редким)	+1 день
Шахтёрская система	Легко осуществить ремонт корпуса, Исследователи могут провести проверку Приобретения для каждых десяти восстановленных очков Прочности Корпуса.	+1 день
База Флота	Можно найти все компоненты, за исключением Ксенотеха, однако, приобрести компоненты может только вольный торговец с Талантами Связи или Хорошая Репутация (Имперский Флот). Доступность всех компонентов увеличивается на один шаг (например, Редкий становится Скудным). Умелым рабочим нужен только 1 день для восстановления 2 очков Прочности Корпуса.	-1 день

Колониальная система

Борющиеся поселения на недавно колонизированных мирах, у их полуцивилизованного населения есть доступ к технологиям. Крайне редко поселенцы могут расстаться с жизненно-важным оборудованием, но если Исследователи готовы заплатить несколько больше, колонисты могут попробовать обойтись без него.

Станция глубокого космоса

Эти станции действуют далеко в глубинах космоса. Указанные на немногих варп картах, они заняты таинственными делами, возможно, еретическими, вероятно криминальными и часто связанными с ксеносами. Некоторые из них древние наблюдательные посты из минувших веков, другие архипелаги возникшие в результате слияния нескольких космических скитальцев и искалеченных кораблей, но все они нашли себя занятие в обслуживании пустоплавателей, которые по различным причинам хотят сохранить свои сделки незамеченными. Здесь Исследователи могут найти почти всё в чём они могут нуждаться, но соответствующе умных и изворотливых перекупщиков по эту сторону Пасти.

Дикие/Феодальные системы

В то время как там практически нет шансов найти Необходимые компоненты (кроме, случайно разбившегося космического скитальца) они обычно кишат иным ценным ресурсом — людьми. Зачастую обещания увлекательной жизни среди звёзд достаточно чтобы заманивать их сотнями, и вербовочные бригады могут не приступать к работе.

Вассальная система

Вся власть здесь сконцентрирована в руках одного планетарного правителя или религиозного лидера, правящего системой как своей вотчиной. Сооружения обычно расширены великолепным комплексом прогулочных куполов, гладиаторский ям и другими средствами увеселения правителя, до сих пор сохраняющего власть за пределами района. Знакомства могут дать Исследователю то что ему нужно, но потребуются дополнительные платежи и время для компенсации усилий.

Шахтёрские системы

Там где есть шахты обычно существует технологическая поддержка, достаточная для помощи любым Исследователям ищущим детали на замену или возможности отремонтировать судно, а так же достаточно квалифицированный в основных корабельных работах персонал. Металла, как правило, достаточно, и ремонт корпуса произвести значительно проще.

База Флота

В Пространстве практически нет баз Имперского Флота, но недалеко от Пространства расположен широко известный пример — Порт Странствие. Поставки легко доступны, но Флот отказывается продавать корабельные компоненты «гражданским», если они не пользуются доверием Имперского Флота.

Примечание: Порт Странствие представляет собой уникальный случай, поскольку он является одновременно базой Флота и Цивилизованной системой. Гигантская космическая станция достаточно велика для обоих учреждений.

Новые корпуса

«Бог-Император, она прекрасна, не так ли? Пятикилометровой длинны, закованная в адамантиум десятиметровой толщины и статуя самой Целестины на носу. Она будет бороздить Пространство, она будет.»

— мастер верфи Хейл, запуск первого крейсера типа Амбиция

В этом разделе описаны варианты новых корпусов используемых при создании судов Исследователей. Так же включено два новых класса корпусов: гранд-крейсер и линейный крейсер.

Гранд-крейсеры

Гранд-крейсеры – это необычайно могучие и древние боевые корабли, остатки более технологически развитой эры имперской истории. Только линкоры оснащены лучшей защитой или несут большую огневую мощь. Эти могучие боевые корабли некогда были сердцем эскадр линейных флотов, и предназначались для согласованных бортовых залпов или безжалостных пустотных дуэлей.

Сейчас их осталось немного, и их, как правило, расценивают как реликвии прошедших времен. За последние тысячелетия было построено очень мало гранд-крейсеров, и во многих линейных флотах вся концепция их использования вышла из употребления. Революционная и весьма запутанная конструкция варп-двигателей и двигателей реального пространства, установленных на этих кораблях, сейчас плохо

Гранд-крейсер типа «Мститель»

Гранд-крейсер типа «Экзорцист»

Гранд-крейсер типа «Отвергающий»

понимается, и это привело ко многим известным катастрофам и варп-бедствиям. Очевидно, что во флоте архиврага присутствуют суда, восстановленные из останков многих некогда гордых имперских гранд-крейсеров, которые были потеряны в варпе в связи с постепенной утратой священных знаний, необходимых для безопасного управления этими внушительными кораблями.

Воспринимаемые многими подозрительными старшими офицерами штаба Имперского Флота как опасные, непостоянные, построенные с использованием сомнительных и, возможно, еретических технологий, оставшиеся гранд-крейсеры 41-го тысячелетия зачастую остаются в резервных флотах, пёстрых сборищах устаревших и законсервированных древних боевых кораблей. Их держат на тёмных и холодных орбитах складских миров мунитурума в готовности встать под знамёна в свой последний раз.

Хотя они невероятно дороги, сложны, непредсказуемы и очень требовательны в вопросах содержания и людских ресурсов, гранд-крейсеры могут многое предложить вольным торговцам. Это чрезвычайно могущественные корабли, несущие огневую мощь, способную сотрясать континенты, и нерушимую броню, которая позволяет им отмахиваться от целых эскадр меньших кораблей. По этой причине, эти могучие корабли удивительно распространены среди флотов наиболее состоятельных вольных торговцев, особенно с учетом желания хитроумных лордов-адмиралов линейного флота избавиться от того, что они считают дорогими и опасными анахронизмами.

Гранд-крейсер типа «Мститель»

Размерение: 7,5 км в длину, 1,8 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 40 мегатонн
Команда: 141 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,2g

Во многом архетип своего класса, «Мститель» — это чрезвычайно эффективный и предельно простой гранд-крейсер, который несёт колоссальные макробатареи малой дальности, растянувшиеся на километры вдоль его бортов. Хотя он считается удивительно надёжным и заслуживающим доверия среди всех остальных гранд-крейсеров, «Мститель» сейчас – редчайший представитель своего класса.

История «Мстителя» восходит к ранним периодам тактики флота, когда эскадры гранд-крейсеров использовались для прорыва вражеской линии. Традиционно их бросали в сердце масштабных сражений, где они, по мере приближения к центру вражеского строя, принимали на себя вражеский огонь, после чего вблизи сокрушали своих врагов тетраджоулями энергии, выпущенной их громадными бортовыми батареями. Эта беспощадная тактика не прошла даром для немногих выживших «Мстителей» — все они несут шрамы позабытых мрачных сражений времен молодости Империума.

Скорость: 5
Манёвренность: +5
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 90
Броня: 21
Класс Турелей: 3
Пространство: 90
ОК: 70
Орудийная оснащённость: Левый борт 3, Правый борт 3

Гранд-крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Гранд-крейсер типа «Отвергающий»

Размерение: 7,4 км в длину, 1,5 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 39 мегатонн
Команда: 134 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g

В суеверном и закостенелом царстве имперского кораблестроительства целые типы кораблей могут считаться проклятыми на уровне самой конструкции. Среди космоплавателей ходят слухи, что эти корабли созданы под несчастливой звездой и нередко увлекают вместе с собой в варп целые экипажи в мгновение ока, оставляя их там страдать или голодать до тех пор, пока корабль не выйдет в Оке Ужаса, готовый служить извращённым владыкам Хаоса.

Эта темная слава преследует гранд-крейсеры с их возникновения в ранние годы Империума. Пугающе большое число «Отвергающих» (их изначальное название давно утеряно в прошлом) обернулись предателями или были захвачены и ушли в услужение архиврагу с тех пор, как они поступили на службу — так много, что некоторые забыли, что изначально эти корабли были устроены в услужение Императору.

Это настоящая трагедия для Империума, так как «Отвергающие» — грациозные и могучие космические суда, с вооружением, кардинально отличающимся от остальных гранд-крейсеров, полностью удовлетворяющие древней доктрине быстрых и маневренных тяжелых боевых кораблей. Их конструкция не может быть повторена, так как секреты создания достаточно мощных плазменных двигателей были утеряны. Лишь горстка этих кораблей осталась чиста от порчи, и они либо законсервированы, опечатаны и охраняются в резервных флотах различных крепостей Сегментума, либо находятся под управлением некоторых вольных торговцев.

Скорость: 5
Манёвренность: +8
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса:85
Броня: 19
Класс Турелей: 3
Пространство: 90
ОК: 69
Орудийная оснащённость: Левый борт 2, Правый борт 2, Нос 1, Надпалубное 1

Гранд-крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Проклятый: продвинутый экспериментальный варп-двигатель этого типа создает необычные колебания, которые приводят к мгновенным мерцаниям поля Геллера во время варп-путешествия, увеличивая сложность навигации. Все проверки Навигации, пройденные Навигатором корабля во время путешествия через варп, получают штраф -10.

Древний гранд-крейсер: старые типы гранд-крейсеров были точно сбалансированы. По этой причине, на это судно нельзя установить какие бы то ни было компоненты, повышающие броню.

Гранд-крейсер типа «Экзорцист»

Размерение: 7,3 км в длину, 1,1 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 37 мегатонн
Команда: 112 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 1,99g

Изначально «Экзорцист» проектировался для дальних патрулей, способным на длительное самообеспечение. Действуя в сопровождении групп эскортных кораблей, «Экзорцисты» донесли знамя Империума до далеких уголков галактики. Однако за тысячелетия «Экзорцисты» были заменены на линейные крейсеры «Марс», хотя некоторых из них держат наготове в резервных флотах или все еще используют в длительных патрулях.

Такая потеря интереса означала, что многие «Экзорцисты» в итоге оказались в руках вольных торговцев, которые сочли их самодостаточность и вместительные грузовые отсеки соответствующими их требованиям. Вне света Империума, судно, которое приспособлено к длительным путешествиям и может защитить себя, весьма полезно, а надёжные «Экзорцисты» отвечают по всем требованиям.

Скорость: 4
Манёвренность: +4
Обнаружение: +9
Прочность Корпуса:85
Броня: 20
Класс Турелей: 3
Пространство: 80
ОК: 71
Орудийная оснащённость: Левый борт 3, Правый борт 3 (из них по одному слоту правого и левого борта уже занято Компонентами).

Гранд-крейсер: Этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Носитель: «Экзорцист» предварительно оборудован двумя компонентами Ангарный отсек системы Юпитера, которые занимают по одному слоту орудийной оснащённости с правого и с левого борта. Эти компоненты невозможно снять. Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при строительстве корабля он должен иметь возможность производить 1 единицу энергии на каждый ангарный отсек.

Линейный крейсер типа «Владыка»

Линейный крейсер типа «Чаша»

Линейный крейсер типа «Армагеддон»

Линейный крейсер типа «Марс»

Линейные Крейсеры

Концепция линейных крейсеров возникла в результате осознания недостатков конструкции более древних гранд-крейсеров, которые были созданы на основе продвинутой двигательной системы, показавшей в конечном счёте недопустимую склонность к катастрофическим неполадкам во время варп-путешествий. В результате этих проблем, многие начали считать гранд-крейсеры проклятыми кораблями. Более того, во время междоусобного конфликта Эры Отступничества, некоторые из навыков, необходимых для безопасного обслуживания древних технологий гранд-крейсеров были утеряны, что сделало их еще более опасными.

Однако в имперском вооружении все еще оставалась пустующая ниша тяжелых крейсеров, кораблей, располагавшихся между классическими представителями этого класса, наподобие типа «Лунный» и полноценными линкорами. Многочисленные оперативные соединения требовали сильных флагманов, а мощные и ценные линкоры нельзя было уберечь во всем множестве столкновений.

В конце 36-го тысячелетия мастера техномасоны Адептус Механикус, используя более простые технологии поздних имперских крейсеров и мощные системы линкоров, создали утончённый гибрид – линейный крейсер. Спроектированные для обеспечения флота мощью дальнобойного вооружения линкора, заключенной в габариты крейсера, линейные крейсеры созданы исключительно для тяжелых боев между огромными капитальными кораблями, и в этой узкой области они превосходны. Они превосходят крейсеры в силу своего чрезвычайно могучего вооружения, мало что может обойти их в отношении огневой мощи.

Обычно слегка меньшие по размерам и не такие бронированные, как их предшественники – гранд-крейсеры – линейные крейсеры, тем не менее, более экономичны, безопасны и надёжны. Свой недостаток в тяжелой броне и необычных двигателях они более чем компенсируют огневой мощью. Ревностно оберегаемые адмиралами линейного флота, эти могучие корабли редко становятся частью разношёрстного флота под началом вольного торговца, но иногда особо влиятельной или хитроумной особе всё же удаётся заполучить под своё командование линейный крейсер.

Линейный крейсер типа «Владыка»

Размерение: 5,3 км в длину, 0,85 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 31 мегатонн, приблизительно.
Команда: 100 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g

«Владыка» – наилучший образец идеального боевого корабля и ранний пример того, насколько полезна может быть концепция линейного крейсера. Большинство вольных торговцев считают, что этот корабль мало пригоден для чего бы то ни было, кроме ведения боя, так как его грандиозные системы вооружения дают колоссальную нагрузку на плазменный двигатель. Некоторые вольные торговцы снимают массивные макробатареи, освобождая место для других компонентов, однако другие считают блажью такое глупое и бессмысленное разбазаривание одной из самых изящных и смертоносных систем вооружений в галактике.

Производимое на огромных верфях Кипра Мунди

(а также на некоторых других, но в меньших количествах) судно типа «Владыка» сложно в создании, но предано и яростно в своей службе человечеству. Этот корабль не тратит места на огромные ангары для штурмовиков или капризное орудие «Нова». Вместо этого, в большинстве конструкций используются мощные дальнобойные орудия и лэнс-башни, подкреплённые носовыми торпедными аппаратами. Это простое, проверенное и эффективное вооружение свидетельствуют о преимуществах тактики Имперского Флота и силе имперских технологий. Конструкция «Владыки» древняя, но эффективная, и новые представители этого типа по-прежнему входят в строй примерно каждое десятилетие.

Скорость: 5
Обнаружение: +10
Броня: 20
Пространство: 78
Манёвренность: +10
Прочность Корпуса: 70
Класс Турелей: 2
ОК: 64
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2, Надпалубное 1

Линейный крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Линейный крейсер типа «Марс»

Размерение: 5,4 км в длину, 0,85 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 33 мегатонн, приблизительно.
Команда: 107 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,3g

Тип «Марс» изначально представлялся всесторонним линейным крейсером, способным прекрасно справляться с любой боевой ситуацией. Оснащенный могучими орудийными батареями, ангарными отсеками, надпалубными лэнсами и пушкой «Нова», «Марс» нес разнообразную боевую нагрузку. Однако, он стал жертвой смены философии войны в рядах Имперского Флота. Марсианские судоверфи прекратили производство этих боевых кораблей более двух тысячелетий назад, и с тех пор эти линейные крейсеры выпускаются лишь в паре мест.

Однако «Марс» все еще популярен во многих частях Империума, особенно в секторе Каликсида. Военный корабль — это необычайно многофункциональная машина, способная справиться со множеством боевых ситуаций. Помимо этого, многие капитаны ценят сочетание орудия «Нова» и эскадрилий штурмовиков, поскольку они позволяют им усиленно обстреливать своих неприятеля издалека, не приближаясь на дистанцию огня противника. Некоторые пограничные линейные флоты зачастую находят применение «Марсу» в качестве флагмана эскадры. Несмотря на свою редкость, эти корабли – во многом идеальные суда для вольного торговца, предоставляющие опустошительную огневую мощь и ангарные палубы, которым найдется применение в любой операции. Их единственный недостаток в том, что «Марс» заранее исключает многие возможности для переоборудования: ангарные отсеки и орудие «Нова» почти невозможно снять, не превратив в металлолом все судно.

Скорость: 5
Обнаружение: +10
Броня: 20 (24 нос)
Пространство: 54
Манёвренность: +10
Прочность Корпуса: 70
Класс Турелей: 2
ОК: 71
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2, Надпалубное 1 (из них по одному слоту носа, правого и левого борта уже заняты Компонентами).

Линейный крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Носитель: «Марс» предварительно оборудован двумя компонентами Ангарный отсек системы Юпитера, которые занимают по одному слоту орудийной оснащённости с правого и с левого борта. Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при строительстве корабля он должен иметь возможность производить 1 единицу энергии на каждый ангарный отсек.

Прирождённый боевой корабль: линейный крейсер «Марс» предварительно оборудован одним компонентом орудие «Нова» модели Марс, которое занимает его носовой слот орудийной оснащённости и одним компонентом Бронированный Нос. Эти компоненты невозможно демонтировать. Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при строительстве корабля он должен иметь возможность обеспечивать орудие «Нова» 3 единицами энергии.

Линейный крейсер типа «Чаша»

Размерение: 5,1 км в длину, 0,8 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 29 мегатонн, приблизительно.
Команда: 98 200 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3,4g

Тип «Чаша» был смелой, но не вполне успешной попыткой дальнейшего развития концепции линейного крейсера. Он уникален и присутствует только в линейном флоте Каликсиды, так как был создан в этом секторе.

Задумка казалась простой: быстрый тяжёлый крейсер с легкой броней и мощным вооружением, который превзойдет по маневренности и скорости всё, что не сможет немедленно уничтожить. В тяжелые годы середины Анжуйского крестового похода имперские пропагандисты много говорили о новом, локально производимом «суперкрейсере», который должен был атаковать фланги империй ксеносов и еретиков поднявшихся против войск Императора. Даже несмотря на то, что «Чаши» поступили на службу только к концу крестового похода, на эти суда были возложены огромные надежды. Бесчисленные вокс- и инфо-записи превозносили каждого из их капитанов, как лихих и обаятельных искателей приключений.

К сожалению, эти корабли не оправдали ожиданий. Два из первоначально построенных линейных крейсеров типа «Чаша» были уничтожены во время столкновения с силами неизвестных ксеносов в битве у Бездны Асирофа в 123,M40, а множество других были потеряны в ходе других происшествий или масштабных сражений на протяжении следующего тысячелетия. В связи с активной кампанией Инквизиции по сокрытию военных неудач, эти корабли по-прежнему вызывают восхищение у простой несведущей имперской публики, которая верит, что они – железное сердце линейного флота Каликсиды. Тем не менее, эти ухоженные и красивые военные корабли, будучи быстрыми и хорошо вооружёнными, плохо держат удар и зачастую рушат планы своей склонностью к неполадкам в плазмапроводах при длительной атаке.

Скорость: 6
Манёвренность: +10
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 70
Броня: 19
Класс Турелей: 2
Пространство: 75
ОК: 63
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2, Надпалубное 1

Линейный крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Дополнительные плазмапроводы: Все линейные крейсеры типа «Чаша» имеют множество массивных плазмапроводов, рискованная уступка усиленной энергии. Любой плазменный двигатель, установленный на «Чашу», увеличивает производимую энергию на 4. Однако, каждый раз, когда по «Чаше» приходится Критическое Попадание, есть 25% шанс того, что она также получит дополнительное Критическое Попадание «Огонь!».

Линейный крейсер типа «Армагеддон»

Размерение: 5 км в длину, 0,8 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 30 мегатонн, приблизительно.
Команда: 98 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,5g

Тип «Армагеддон» — это сравнительно недавнее нововведение в Имперском Флоте. Их собирают из останков уничтоженных крейсеров типа «Лунный», увеличивают огневую мощь, модифицируют и вновь возвращают в строй. Тип «Лунный» повсеместен среди флотов всех сегментумов, и часто оказывается вовлечён в тяжёлые конфликты, потому нередко возникает благоприятная возможность для строительства линейных крейсеров на его основе. По причине своих во многом измененных энергетических ретрансляторов и улучшенных систем вооружений, эти корабли гораздо более требовательны в отношении рабочей силы и ресурсов, чем тип «Лунный». Тем не менее, линейный флот, попав в тяжелое положение, быстро начинал их использовать там, где была такая возможность. Учитывая большой экипаж и то, что тип «Лунный» не был предназначен для несения такого тяжёлого вооружения, для своего размера «Армагеддоны» — на удивление тесные и неудобные суда, что делает их малопригодными для длительного исследования, но немногие вольные торговцы могут поспорить с огневой мощью, пускаемой в ход этими кораблями.

Скорость: 5
Манёвренность: +10
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 70
Броня: 20
Класс Турелей: 2
Пространство: 73
ОК: 63
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2, Надпалубное 1

Линейный крейсер: этот корабль может использовать компоненты с ограничением «только крейсеры».

Тесный: коридоры линейных крейсеров типа «Армагеддон» покрыты линиями энергетических ретрансляторов, которые нужны для массивного вооружения, и их необходимо часто заменять. Эти системы кабелей загораживают корабельные переходы как склеротические бляшки, поглощая пространство, которое в ином случае можно было бы использовать для важнейших припасов. Даже всесторонняя перепланировка не сможет решить эти проблемы. Корабль может вмещать только трехмесячный запас еды и припасов вместо нормального шестимесячного.

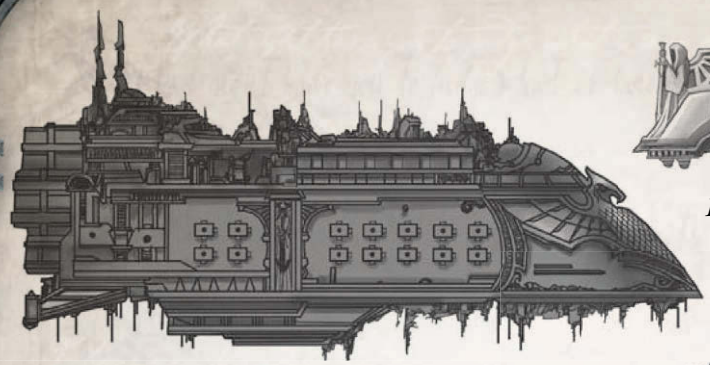
Корпуса крейсеров

Эти огромные линейные корабли образуют железный хребет Имперского Флота. Они являются основными боевыми кораблями, предназначенными для превращения противника в горящие останки, монолитные и внушающие трепет суда, которые можно встретить во владении лишь самых состоятельных и амбициозных вольных торговцев.

Звёздный галеон типа «Завоевание»

Размерение: 5,1 км в длину, 0,7 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 30 мегатонн, приблизительно.
Команда: 65 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,1g

Звёздные галеоны считаются чрезвычайно ценными кораблями с самой зари Империума, отданными первым вольным торговцам по приказу самого Императора. Правда ли это – доказать невозможно, но те звёздные галеоны, которые можно встретить в пространстве Коронус – как правило, древние корабли, несущие элементы конструкции, недоступные современным корабелам. Специализированные исследовательские суда дальнего действия, способные странствовать годами, они были задуманы как тяжело бронированный гибрид крейсера и транспорта, с огневой мощью, достаточной для того, чтобы защитить себя и



Звёздный галеон типа «Завоевание»

Крейсер типа «Амбиция»

Крейсер типа «Диктатор»

разрывать на клочки империи предателей, а также трюмом, позволяющим вернуться обратно в Империум с миллионами тонн военных трофеев.

Немного таких кораблей существует в пространстве Коронус в 41-ом тысячелетии. Они – ценнейшие реликвии, бесценные сокровища легендарной эпохи основания Империума. Только самые древние и могущественные династии сохранили подобные фамильные ценности и ревностно их оберегают. Современные офицеры флота считают их хрупкими и недостаточно вооруженными для своих габаритов, но в своей оценке они упускают очевидный факт, что это не военные корабли, а, скорее, необычайно могучие бронированные грузовые суда.

Тип «Завоевание» — это архетип звёздного галеона, хотя десять тысяч лет изменений среди ограниченного числа все ещё рабочих кораблей делает понятие «тип» достаточно расплывчатым. Каждое «Завоевание» — это удивительно очаровательное и красивое судно, сверкающий город среди звёзд, наполненный сокровищами забытых королевств и потерянных империй. Физически такие же большие, как и большинство крейсеров, хотя и не так хорошо бронированные или вооружённые, они, тем не менее, могут справиться с большинством угроз, которые могут встретиться в пространстве Коронус.

Скорость: 4 **Манёвренность**: +5
Обнаружение: +10 **Прочность Корпуса**: 65
Броня: 16 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 56 **ОК**: 52

Орудийная оснащённость: Левый борт 2,Правый борт 2

Галеон: звёздный галеон заранее оборудован двумя компонентами: «Главный Грузовой Трюм» (см. стр. 231 ОКП). Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено – однако, при создании корабля он должен обладать возможностью обеспечивать эти компоненты 4 единицами Энергии.

Судно-гибрид: звёздный галеон может быть снаряжен компонентами для Транспортов или для Крейсеров. Однако если у компонента есть варианты как для Транспорта, так и для Крейсера, то необходимо выбрать вариант для Крейсера.

Крейсер типа «Амбиция»

Размерение: 4,9 км в длину, 2 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 25 мегатонн, приблизительно.
Команда: 89 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3g

Имперский Флот – это бесспорно основной заказчик боевых кораблей в Империуме. Экономики целых секторов зиждятся на поддержании производства и снабжения этих могучих машин, преимущественно в регионах, которые служат великим мирам-кузницам, таким как Марс или Кипра Мунди. Очень редко у частных клиентов хватает ресурсов на приобретение полностью нового крейсера.

Редко... но не никогда. Империум, вопреки своей сложной феодальной иерархии, иногда порождает невероятно состоятельные личности или династии, обладающие достаточными средствами для производства крейсера на заказ. Это не ржавые и попахивающие консервацией поддержанные крейсеры из аварийных доков или резервных флотов, но блестящие новые корабли, созданные в соответствии с причудливыми требованиями эксцентричных и безгранично коварных личностей.

«Амбиция» — это представитель такого типа кораблей. За последнюю тысячу лет несколько кораблей этого типа периодически выходили из орбитальных доков Кормисоши в секторе Каликсида, и каждый из них обладал колоссальной стоимостью. Это настоящий крейсер, который может нести столько же огневой мощи, сколько и типы «Лунный» или «Тиран», хотя, насколько это известно, они никогда и не проходили проверку боем друг против друга. Непременно несущий самые роскошные и дорогие покои, тип

Варианты «Лунного»

У многих имперских крейсеров есть общие черты в конструкции, что особенно верно для крейсеров типа «Лунный». На самом деле, некоторые типы крейсеров (известный пример – «Диктатор») создаются через переоборудование поврежденных «Лунных».

В секторе Каликсида, два особых типа крейсеров – «Доминатор» и «Готика» — имеют много общего с «Лунным». Основное различие лежит не в их базовых Характеристиках, но в вооружении и других компонентах, которыми они оборудованы. Хотя в действительности они не используют одинаковые корпуса, у них есть много общего. По этой причине, вместо предоставления трех очень схожих профилей корпусов, группам, которые хотят использовать эти типы кораблей, следует модифицировать корпус типа «Лунный», который представлен на странице 222 **ОКП**, так, как сказано ниже.

Крейсер типа «Доминатор»

Тип «Доминатор» первоначально задумывался как судно планетарного штурма и поддержки флота, построенное на основе колоссальных энергий гравиметрически наводимого орудия «Нова». Корабль был предназначен для того, чтобы оставаться позади основной линии флота, используя орудие «Нова» для бомбардировки противника с максимальной дальности. Большинство «Доминаторов» было создано в сегментуме Ультима на Кар Дуниаше, и они сравнительно редки в сегментуме Обскурус. Однако, после впечатляющего участия «Доминатора» *Молот Правосудия* во время Готической Войны, линейные флоты Сегментума снова заинтересовались ими.

«Доминатор» является относительной редкостью для линейного флота Каликсиды, и есть только один пример состоящего на службе корабля этого типа: *Аструм Астэ.* Частично, это следствие сравнительно мирной природы сектора Каликсида: в то время как на планетарном уровне он может бурлить от отступничества и деятельности культов, за последние три века в нём было сравнительно немного операций на уровне флота. Потому ценные орудия «Нова» передаются в менее стабильные сектора, либо в крупные крестовые походы, изничтожающее войска еретиков по всей галактике.

Для создания «Доминатора», начните с корпуса типа «Лунный» и снарядите его компонентом «Бронированный Нос» и орудием «Нова» производства Стигии. «Доминаторы» обычно используют бортовые макробатареи вместо лэнсов, в связи с тем, что орудию «Нова» требуется дополнительная энергия.

Крейсер типа «Готика»

Могучие крейсеры типа «Готика» достаточно распространены в Империуме и присутствуют в линейном флоте каждого сегментума. Этот тип оснащен одними из самых мощных бортовых лэнсов, что делает его угрозой для кораблей равного и большего размера. Однако, без интенсивного огня макробатарей, лэнсы зачастую не способны достаточно быстро поразить цель, вследствие чего Имперский Флот зачастую ставит «Готики» в пару с другими крейсерами или эскадрами сопровождения. Эти корабли могут пробить защиту противника, позволяя «Готике» добить его. В секторе Каликсида есть несколько подобных кораблей, включая *Гефсиманию* линейного флота Коронус (стр. 81).

Главным образом «Готика» отличается от «Лунного» вырабатываемой энергией. Для создания «Готики», начните с корпуса типа «Лунный» и оборудуйте его двигателем «Военный Крейсер» системы Юпитера и, возможно, Вспомогательными плазмобатареями из дополнения **Into the Storm**, лэнс-батареями «Кузня Титана» во всех слотах орудийной оснащённости по правому и левому борту, торпедным аппаратом и компонентом «Бронированный Нос». Заметьте, что грозные лэнс-комплексы «Готики» трудно произвести, что означает, что в строительство корабля были вложены значительные усилия. При строительстве «Готики», ей скорее всего понадобится несколько компонентов Хорошего Качества.

В большую часть дней, я бы не обменяла лёгкий крейсер ни на что другое. Однако когда меня в конечном итоге повысят до капитана и заставят бросить исследования и «длинные патрули», я надеюсь, что смогу получить под свое командование «Диктатора». Я побывала на борту «Боевой Злобы», когда мы вместе стояли в доках на Метиде, и была поистине впечатлена. Мощь её макробатарей, огромный торпедный аппарат и легионы штурмовиков , ждущих своего часа в ангарах. Я могу лишь догадываться, что командование ей сродни командованию флотом, который представлен в одном судне.

«Амбиция» — это весьма эффективный корабль, которому, правда, не хватает дублирования систем, присущего кораблям Флота. Кое-кто отмечает, что они, скорее всего, более хрупкие, чем «настоящие» крейсеры, однако вольные торговцы готовы этим пожертвовать из-за престижа обладания таким эксклюзивным и благородным кораблем.

Скорость: 5
Манёвренность: +12
Обнаружение: +15
Прочность Корпуса: 66
Броня: 17
Класс Турелей: 2
Пространство: 75
ОК: 57
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2

Крейсер типа «Диктатор»

Размерение: 5,1 км. в длину, 0,8 км. в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 29 мегатонн, приблизительно.
Команда: 85 000 чел, 15 000 пилотов и обслуживающего персонала, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,5g

Первые экземпляры типа «Диктатор» были изначально переоборудованным типом «Лунный», кормовые лэнспалубы в котором полностью заменены на тяжелые ангарные отсеки для звёздных истребителей «Фурия» и бомбардировщиков «Звёздный Ястреб». Изначально предназначенные для запуска «Громов» и «Мародёров» против наземных целей, успешное улучшение систем коммуникации и обнаружения «Диктатора» расширило его возможности, позволив проводить атаки против кораблей в глубоком космосе на дальней дистанции. Их все чаще снаряжали «Фуриями» и «Звёздными Ястребами», пока, наконец, это не стало их стандартной загрузкой. В секторе Каликсида с нуля было построено несколько кораблей, использующих конструкцию «Диктатора».

«Диктатор» часто избирается флотом в качестве флагмана для дальних антипиратских патрулей, так как его ангарные отсеки дают ему значительную стратегическую гибкость. Пираты часто обустраивают свои логова в полях астероидов или в атмосфере неизвестных планетоидов. Способность штурмовиков выбивать этих паразитов из гнезда и выводить в зону поражения мощных макробатарей чрезвычайно полезна, ибо расширяет радиус действия орудий «Диктатора». По этой причине вольные торговцы высоко ценят этот тип корабля, и многие в этом пёстром сообществе желают заполучить «Диктатора». В зависимости от склонностей отдельного вольного торговца, способные к путешествиям в пустоте (а также довольно дорогие) «Фурии» и «Звёздные Ястребы» часто заменяются более экономными «Мародерами» и «Громами», которые больше годятся для устрашения и приведения к покорности сопротивляющегося населения планеты.

Скорость: 5
Манёвренность: +8
Обнаружение: +18
Прочность Корпуса: 70
Броня: 20
Класс Турелей: 3
Пространство: 65
ОК: 63
Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2 (из них по одному слоту правого и левого борта уже заняты Компонентами)

Носитель: «Диктатор» предварительно оборудован двумя компонентами «Ангарный отсек системы Юпитера», которые занимают по одному слоту орудийной оснащённости с правого и с левого борта. Они встроены в конструкцию, и их почти невозможно демонтировать. Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при строительстве корабля он должен иметь возможность производить 1 единицу энергии на каждый из ангарных отсеков.

Лёгкие крейсеры

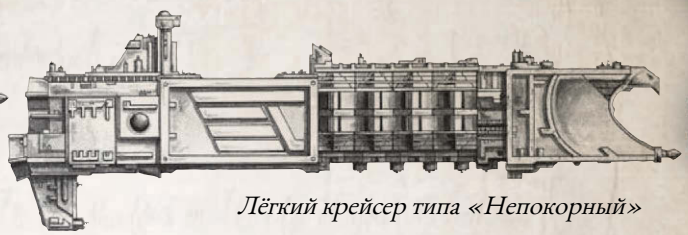
Обычно лёгкие крейсеры характеризуются как разведывательные корабли. Однако некоторые миры-кузницы производят так называемые «карманные крейсеры» — более медленную, но лучше бронированную и вооружённую их разновидность, которая является дешёвой альтернативой старшим собратьям. Эти корабли гораздо легче содержать, и они не столь требовательны к качеству рабочей силы, из-за чего и привлекают многих вольных торговцев.

Легкий крейсер типа «Стремление»

Размерение: 3,8 км в длину, 0,5, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 22 мегатонн, приблизительно.
Команда: 67 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3,9g

Созданный на известном мире-кузнице Восс, лёгкий крейсер типа «Стремление» выполняет задачу, во многом отличающуюся от тех, что возложены на «Неустрашимого». Учитывая его относительно низкую скорость и более тяжелую броню, «Стремление» обычно используется как временный линейный корабль, служит судном эскорта для флагманов или линкоров в масштабных продуманных сражениях с участием целых флотов. Его капитан должен быть осторожен и не пытаться откусить больше, чем сможет проглотить, так как его кораблю не хватает огневой мощи настоящего крейсера, хотя он зачастую чувствует себя в бою лучше, чем другие суда, играющие схожую роль. Некоторые «Стремления» состоят на службе линейного флота Каликсиды, так как он не испытывает особой нужды в настоящих линейных кораблях, и по этой причине многие регулярные патрули в секторе состоят из кораблей этого типа в сопровождении пары фрегатов.

Легкий крейсер типа «Стремление»



Лёгкий крейсер типа «Непокорный»

Скорость: 6
Обнаружение: +15
Броня: 20
Пространство: 58
Манёвренность: +12
Прочность Корпуса: 60
Класс Турелей: 2
ОК: 57
Орудийная оснащённость: Левый борт 1, Правый борт 1, Нос 2 (из них 1 носовой слот уже занят Компонентом)

Специалист по торпедам: один из носовых слотов вооружения «Стремления» занят компонентом «Торпедный аппарат системы Восс». Этот компонент невозможно удалить. Занимаемое им пространство уже учтено, однако при создании корабля, он должен предоставлять 1 единицу энергии для этого компонента.

Лёгкий крейсер типа «Непокорный»

Размерение: 3,8 км в длину, 0,5, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 22 мегатонн, приблизительно.
Команда: 61 500 чел, приблизительно, 6 100 пилотов и обслуживающего персонала, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3,8g

Более редкий вариант «Стремления», «Непокорный» достаточно редко используется Имперским Флотом в одиночку, так как его типичное вооружение делает его уязвимым к прямым атакам и заставляет полностью полагаться на защиту со стороны сравнительно небольшого числа «Фурий» и «Звёздных ястребов» на борту. В прошлые века, эти корабли порой становились флагманами легких разведывательных дальних патрулей в пространство Коронус, предшествуя основанию более постоянной Стражи Прохода 27 эст. Даже сейчас некоторые «Непокорные» все еще остаются на службе у линейного флота Коронус.

Некоторые из этих кораблей попали в руки к состоятельным династиям вольных торговцев, где их часто использовали как разносторонний «второй корабль», вспомогательное судно поддержки, используемое для того, чтобы компенсировать пробелы в возможностях основного флагмана торговца.

Скорость: 6
Обнаружение: +15
Броня: 20
Пространство: 55
Манёвренность: +12
Прочность Корпуса: 60
Класс Турелей: 2
ОК: 58
Орудийная оснащённость: Левый борт 1, Правый борт 1, Нос 1(из них по одному слоту правого и левого борта уже занято Компонентами)

Носитель: легкий крейсер типа «Непокорный» предварительно оборудован двумя компонентами Эскортный отсек системы Юпитер, которые невозможно убрать. Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при строительстве корабля он должен иметь возможность производить 1 единицу энергии на каждый из ангарных отсеков (две в сумме).

Фрегаты

Старшие офицеры-технократы, одержимые чистой огневой мощью настоящих линкоров или схожими с ними кораблей, зачастую рассматривают фрегаты как не играющие существенной роли, однако они все же способны на гораздо большее, чем просто разведка и сопровождение. По одной лишь причине широкого спектра выполняемых ими задач, эти элегантные и быстроходные суда могут путешествовать дальше, исследовать больше и регулярно сталкиваться с большим числом сражений, чем крупные суда линейного флота.

Фрегат типа «Фальшион»

Размерение: 2,2 км в длину, 0,3, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 6,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: 27 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 4,6g

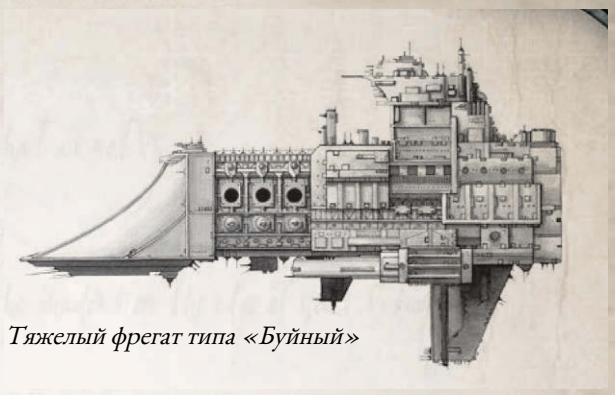
Фальшион считается новым типом, спроектированным лишь в 261,M41. Учитывая уважение Имперского Флота к поистине древним кораблям, находящимся в его арсенале, этот тип, по причине примерно лишь 550 летней эксплуатации, считается неиспытанным и непроверенным претендентом на трон заслуженных кораблей, таких как почтенный «Меч». Как таковой, он заработал открытую и незаслуженную неприязнь со стороны закостенелой и традиционалистской части офицерского состава линейного флота Каликсиды.

Это печально, так как «Фальшион», как и все корабли мира-кузницы Восс — абсолютно высококачественная и прогрессивная модель. Имея несвойственную фрегатам возможность нести торпеды, он намного превосходит их по гибкости, что приводит к чересчур агрессивному способу использования этого типа, возможно, превосходящему то, на что он был рассчитан: более реакционные офицеры склонны использовать его как хорошо вооруженный тяжелый эсминец. Этот стиль пренебрегает его возможностями в качестве эскортного судна более крупных кораблей, что являлось его изначальным предназначением.

В линейном флоте Каликсиды используется только одно соединение таких кораблей – состоящая из трех кораблей эскадра «Палаш» — патрулирующая по длинному кругу треугольник торгового маршрута Сцинтилла-Иокантус-Сеферис Секундус, однако ходят слухи, что её хотят

Фрегат типа «Фальшион»

Корвет типа «Клеймор»



Тяжелый фрегат типа «Буйный»

перевести для службы на дальние разведывательные патрули в звёздах Гало.

Вольные торговцы, будучи не скованными предрассудками новаторами, в меньшей степени склоны перенимать недоброжелательный подход Флота к новому типу, и не удивительно, что некоторые «Фальшионы» уже были замечены в пространстве Коронус.

Скорость: 8
Манёвренность: +17
Обнаружение: +14
Прочность Корпуса: 36
Броня: 18
Класс Турелей: 1
Пространство: 34
ОК: 42
Орудийная оснащённость: Нос 1, Надпалубное 2 (из них один носовой слот уже занят Компонентом)

Специалист по торпедам: «Фальшион» был сконструирован как торпедный артиллерийский корабль. Слот носа «Фальшиона» занят компонентом Торпедный аппарат системы Восс. Этот компонент невозможно удалить, и он имеет половину обычного боезапаса. Занимаемое им пространство уже учтено, однако при создании корабля, он должен предоставлять 1 единицу энергию для этого компонента.

Корвет типа «Клеймор»

Размерение: 1,4 км в длину, 0,3, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 5,9 мегатонн, приблизительно.
Команда: 21 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 4,6g

Корветы – это особые эскортные корабли, несколько уступающие в габаритах и мощи настоящим фрегатам, но более медленные и лучше бронированные, чем рейдеры. Обычно быстро выпускаемые во время войны, корветы используют простые компоненты и бесхитростную конструкцию. Как правило, задача корвета состоит в сопровождении уязвимых транспортов и защите их от лёгких рейдеров, тем самым позволяя освободить фрегаты для сопровождения линкоров и крейсеров.

Корветы не пользуются популярностью у офицеров Имперского Флота. Большинство линейных флотов склонно к множеству ограниченных и консервативных тенденций, и получить приказ нянчиться с гражданскими судами на недавно созданном и непроверенном корабле рассматривается как унизительное, а иногда даже преднамеренное оскорбление. Несмотря на это, корветы хранят традиции Флота тысячелетиями, вставая на пути более мощных и опасных кораблей и тем самым спасая миллионы жизней.

«Клеймор» – это типичный корвет. Незамысловатые, лёгкие в ремонте и практичные, более пятидесяти таких «временных» кораблей были построены во время Анжуйского крестового похода с целью возместить потери в эскадрах фрегатов типа «Меч», стремительно выпускаясь передвижными судоверфями Адептус Механикус и небольшими гражданскими концернами, размещенными на орбитах миров-цитаделей, таких как Синофия. Некоторые из этих кораблей продолжают служить в линейном флоте Каликсиды; за храбрость их наградили почти незамедлительным списыванием в резервные флоты или продажей предприимчивым вольным торговцам. Последние ценят их такими, какие они есть: недорогие в сравнении с большинством военных кораблей, простые в обслуживании и довольно распространенные.

Скорость: 8
Манёвренность: +18
Обнаружение: +12
Прочность Корпуса: 30
Броня: 17
Класс Турелей: 1
Пространство: 38
ОК: 38
Орудийная оснащённость: Надпалубное 2

Тяжелый фрегат типа «Буйный»

Размерение: 1,95 км в длину, 0,3, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 7,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: 25 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 4,3g

Некоторые из «Буйных», прибывших в Каликсиду в начале Анжуйского крестового похода из сектора Скарус для работы в качестве тяжеловооруженного эскорта и уцелевших там, назад так и не вернулись. Как говорят некоторые,

причина крылась в том, что беспокойный регион Каликсида пришелся им больше по вкусу. Для этих кораблей, предназначенных идти в авангарде основного Флота, и при встрече ввязываться в бой с вражескими разведчиками, характерны агрессивные и грабительские действия против врагов Императора. Несмотря на свою редкость, «Буйные» заработали репутацию «везунчиков». Они участвовали во многих славных операциях Флота сектора, а в наиболее провальных, по счастливой случайности, выживали или вообще не участвовали.

Некоторые кабинетные чины отказываются от использования «Буйных», ссылаясь на их сравнительно неэффективные системы энергообеспечения оружия и высмеивая древнюю систему внутренней связи, состоящую из латунных вакуумных труб и электрических сигналов. Однако такие насмешки лучше делать за закрытыми дверьми, так как некоторые из высших адмиралов линейного флота Каликсиды служили на борту этих вздорных кораблей.

Скорость: 7 **Манёвренность**: +18
Обнаружение: +15 **Прочность Корпуса**: 40
Броня: 20 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 42 **ОК**: 42
Орудийная оснащённость: Надпалубное 2

Пылкий нрав: по каким-то причинам, плазменные двигатели на «Буйном» склоны давать больше энергии, чем на схожих судах, что, однако, не является компенсацией увеличенной массе. Любой плазменный двигатель, установленный на «Буйном», вырабатывает на +2 энергии больше.

Устаревшие средства связи: все проверки Командования на «Буйном» получают штраф -5.

Рейдеры

Эти быстрые и смертоносные суда распространены пиратов, ренегатов и других негодяев.

Рейдер меритехов типа «Сорокопут»

Размерение: 2 км в длину, 0,25, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 4,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: 15 000 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 5,9g

Кланы меритехов были порочным сбродом пустоторожденных звёздных бродяг, скитальцев и мусорщиков, которые осели в приграничных мирах кластера Мераты в конце 40-го тысячелетия. Изначально удовлетворявшиеся деталями, которые они находили для своих разваливающихся флотов в разрушенных космических скитальцах на своей территории, в течение века они вступили на путь пиратства и начали регулярно нападать на корабли, проходящие между секторами Каликсида и Иксаниад. В 211,M41 простой бандитизм дал начало полномасштабной войне, когда рейдеры меритехов устроили засаду на трио, состоявшее из фрегатов типа «Меч» линейного флота Каликсиды. Только один «Меч» спасся.

Это погрузило весь регион в пятнадцатилетнюю войну, которая завершилась только тогда, когда линейный флот Каликсиды сокрушил цитадели клана меритехов. Говорят, последующее инквизиторское расследование обнаружило, что за этими событиями стояли зловещие техноеретики.

Многие из смертоносных рейдеров, использовавшихся кланом, уцелели и стали платой пиратам и другим мерзавцам за безопасный проход, предоставленный высшим лидерам-предателям кланов. Корабль, обозначаемый как тип «Сорокопут» — характерен для флота меритехов того периода, и он несомненно составлял основную силу пиратских эскадр. Это гибкое, необычайно продвинутое судно, на котором использованы еретические технологии, неизвестные Адептус Механикус, и, учитывая неестественное новаторство еретехов, лишь немногие вольные торговцы способны поддерживать изначальный уровень эффективности этих кораблей, но, несмотря на это, они остаются опасным и быстрыми рейдерами.

Скорость: 10 **Манёвренность**: +25
Обнаружение: +20 **Прочность Корпуса**: 30
Броня: 16 **Класс Турелей**: 2
Пространство: 35 **ОК**: 34
Орудийная оснащённость: Надпалубное 1, Нос 1

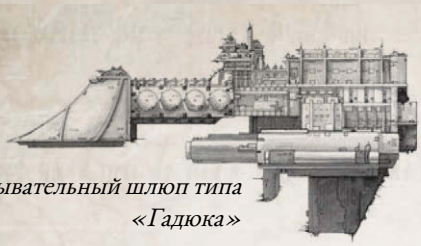
Продвинутая когитаторная цепь: на «Сорокопутах» проложены километры запутанных кабелей, цепь которых некогда позволяла чрезвычайно продвинутому центральному когитатору осуществлять необычайный контроль над системами. Хотя еретехнический когитатор был изъят, цепь осталась. Судно получает бонус +5 ко всем проверкам Навыка Стрельбы при стрельбе из корабельных орудий.

Эсминец типа «Иконоборец»

Размерение: 1,3 км в длину, 0,4, км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 6,1 мегатонн, приблизительно.
Команда: 16 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 7,2g

«Иконоборец» — небольшой боевой корабль, широко распространенный на окраинах Империума. Хотя его неизменно связывают с огромными флотами Хаоса, время от времени вырывающимися из Ока Ужаса, большая часть «Иконоборцев», на самом деле, используется беспринципными пиратами, зачастую не имеющими ничего общего с Губительными Силами. Конструкция судна во многом схожа с большинством эскортных кораблей, производимых на любой судоверфи. Немало «Иконоборцев» создаётся в диких областях космоса вблизи сектора Каликсида, в теневых портах и доках, таящихся за пределами Империума; их собирают еретехи и кланы корабелов, что не присягали Святой Терре.

Многие инквизиторы сектора Каликсида посвятили



Разведывательный шлюп типа «Гадюка»

Эсминец типа «Иконоборец»

Рейдер меритехов типа «Сорокопут»

свои жизни установлению происхождения этих кланов. Перу некоторых дознавателей принадлежат многие параноидальные теории, таких как известное определение инквизитора Калладрана Трехрогового с Сцинтиллы, данное «Иконоборцу»: «это древняя и ужасная идея, мысленный вирус, передающийся от одного еретика к другому в форме чертежа, запятнанного кровью миллиардов». Другие отмечают, что конструкция «Иконоборца» может иметь любое число вариантов и, скорее всего, является легко воспроизводимой.

Если оставить в стороне подобную демагогию, то «Иконоборец» — это простой, компактный и лёгкий в построении корабль, который за определенное время может быть собран даже на самой примитивной судоверфи. Он хорошо вооружён для своих размеров, и многие флоты пиратов полностью состоят из стай «Иконоборцев», которые, если их соберется достаточное число, способны сразить даже самый могучий линкор. Вольные торговцы со склонностями к пиратству зачастую обладают подобными судами, заполучая их во время успешного абордажа, или же честно купив.

Скорость: 10 **Манёвренность**: +25
Обнаружение: +10 **Прочность Корпуса**: 28
Броня: 14 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 32 **ОК**: 29
Орудийная оснащённость: Надпалубное 2

Лёгкий в починке: при Длительном Ремонте корабль может восстановить дополнительные две единицы Прочности Корпуса, если ремонт был успешен.

Разведывательный шлюп типа «Гадюка»

Размерение: 0,95 км в длину, 0,25 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 4,9 мегатонн, приблизительно.
Команда: 7 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 6 g

«Гадюка» — самый малый из кораблей, способных к варп-перемещениям, которые используются в линейном флоте Каликсиды. Это судно – быстроходный разведывательный корабль с необычайно мощными двигателями реального пространства. Он используется для краткосрочных заданий по шпионажу, проводимых в особо опасных регионах, например на вражеской территории, в отличие от того же лёгкого крейсера типа «Непокорный», совершающего развернутого патрулирования в общей зоне. Там «Гадюка» использует мощные ауспик- и авгур- сканеры для сбора максимального количества информации, после чего, нередко преследуемая, возвращается в зону безопасного варп-прыжка.

Учитывая её особую роль, неудивительно, что «Гадюка» во многом ограничена. Это крошечный корабль, имеющий очень мало места для дополнительных компонентов. Более того, у него нет тяжелой брони, а обильные орудийные батареи потребляли бы слишком много энергии, необходимой для сенсоров и двигателей. Они не распространены в секторе и, учитывая их особую природу, не идеальны и для вольных торговцев. Однако предприимчивые и состоятельные династии часто приобретают «Гадюку» как часть большего флота, используя её для разведки впереди основных сил, в ходе которой она быстро устанавливает природу каждой встреченной планетарной системы.

Скорость: 11 **Манёвренность**: +30
Обнаружение: +25 **Прочность Корпуса**: 25
Броня: 14 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 29 **ОК**: 27
Орудийная оснащённость: Надпалубное 1

Транспорты

Империум кишит транспортными кораблями. Миллионы этих гражданских кораблей бороздят космические пути, перевозя паломников, руду, продукты питания и предметы роскоши бесконечным миллиардам покупателей по всей галактике. Нет числа типам транспортов, и даже самым могучим династиям вольных торговцев, владеющим целыми флотами древних боевых кораблей, требуются скромные транспортники для того, чтобы доставлять назад в Империум трофеи их завоеваний.

Транспорт типа «Каракка»

Размерение: 2,1 км в длину, 0,4 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 8,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: 19 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,3 g

Тип «Каракка» — это недавняя попытка воссоздать древнюю концепцию звёздного галеона. Среди коммерческих корабелов – как и у многих жителей Империума — растёт представление о том, что галактика становится опасным местом, и что приближается скорый конец света. Некоторые капитаны-хартисты переносят свою веру на крепко созданные, хорошо вооружённые грузовые корабли, изначально сконструированные так, чтобы обладать и возможностью как перевозить тяжёлые грузы, так и отбиваться от лёгких рейдеров или других злоумышленников.

Тип «Каррака» — это продукт судоверфей, которые расположены на границе секторов Каликсида и Иксианид, в регионе, где путешественникам часто приходиться в одиночку встречаться с самыми страшными ужасами, появляющимися из глубин внутригалактического космоса. Крепкие и сильные, эти отважные корабли служат опровержением избитых обвинений в том, что имперское кораблестроение – это вырождающееся искусство. Хотя их конструкции меньше тысячи лет, эти корабли также мощны и отважны, как и другие транспорты таких же размеров, служившие Империуму на протяжении его истории, и сумели отразить множество опрометчивых пиратских набегов.

Скорость: 4 **Манёвренность**: -5
Обнаружение: +10 **Прочность Корпуса**: 45
Броня: 15 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 38 **ОК**: 25
Орудийная оснащённость: Надпалубное 2

Грузовое судно: это судно предназначено для транспортировки товаров, и никакие переоборудования этого не изменят. К корпусу прилагается один компонент Главный Грузовой Трюм (см. стр. 231 **ОКП**). Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при создании корабля, у него должна быть возможность производить 2 единицы Энергии для этого компонента.

Корабль-фабрика типа «Голиаф»

Размерение: 4,9 км в длину, 0,9 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 16 мегатонн, приблизительно.
Команда: 41 500 чел, приблизительно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 1,5 g

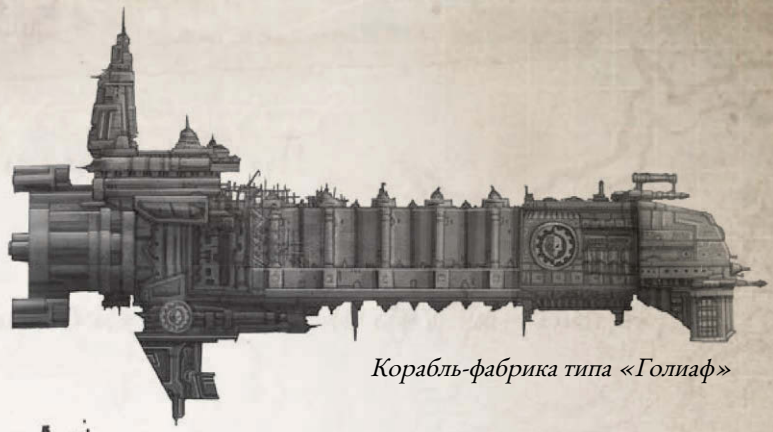
Корабли-фабрики типа «Голиаф» — это суда Механикус, гигантские энергопроизводящие корабли, пожинающие эссенцию самих звёзд. Они поглощают солнечную плазму для того, чтобы снабжать энергией свою древнюю топливно-производящую технику, и цель этого процесса — насытить бесконечный голод имперских миров-ульев. Превосходящие по размерам даже тип «Иерихон», это хрупкие взрывоопасные корабли, и другие космоплаватели относятся к ним во многом с уважительной осторожностью, принимая во внимание их склонность детонировать в катастрофических взрывах, способных сжечь атмосферу целого мира.

«Голиафы» медленно бороздят некоторые традиционные торговые маршруты, в том числе главный маршрут Каликсиды, состоящий из Сеферис Секундус, Сцинтиллы и тусклой голубой звёзды, известной только как Дельта 7815. Полное путешествие, способное занять до двух лет, начинается на Сеферис Секундус, где «Голиафы» нагружаются миллионами тонн неочищенной руды, собранной с замерзшей поверхности ледяного мира миллиардами крепостных. Корабль перерабатывает эту руду для извлечения содержащихся в ней бесценных редких элементов, расщепляя их в главных печах до базовых молекул, которые оставляются в состоянии плазмы и хранятся в защитных вращающихся герметичных полях. Эта плазма особо цена как источник энергии для мощнейших реакторов. Весь процесс очень утомителен и истощает собственные гигантские энергогенераторы корабля, так что он выныривает из варпа, чтобы собрать плазму очень яркой голубой звезды-гиганта Дельта 7815, восстанавливая свои энергетические запасы, после чего медленно направляется назад на Сцинтиллу для выгрузки своего драгоценного груза — высокоэнергетического плазменного топлива.

«Голиафы» сектора Каликсида – это древний и неизящный тип: похожие на луковицу и предельно практичные, они могут заинтересовать вольных торговцев по причине своего потенциально безграничного радиуса действия (при условии нахождения звёзд нужного типа для подзарядки плазменных двигателей) и их значительной грузовместимости.

Скорость: 3 **Манёвренность**: -10
Обнаружение: +4 **Прочность Корпуса**: 50
Броня: 14 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 40 **ОК**: 25
Орудийная оснащённость: Надпалубное 1, Левый борт 1, Правый борт 1

Транспорт типа «Каракка»



Корабль-фабрика типа «Голиаф»

Массконвейер типа «Вселенная»

Грузовое судно: это судно предназначено для транспортировки товаров, и никакие переоборудования этого не изменят. К корпусу прилагается два компонента Главный Грузовой Трюм (см. стр. 231 **ОКП**). Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при создании корабля, у него должна быть возможность производить 4 единицы Энергии для обоих этих компонентов вместе.

Переработчик плазмы: судно предварительно оборудовано уникальным компонентом Переработчик Плазмы, используемым для создания высокоценного топлива для плазменных двигателей. Это огромная фабрика, установленная посреди корабля, которая позволяет кораблю собирать плазму со звёзд, перерабатывать её, а затем продавать. Прибыль, полученная таким предприятием, близка к стоимости содержания судна, однако Исследователи могут использовать её для улучшения собственных предприятий. Процесс переработки просто требует больших запасов низкопробной руды, хотя процесс сбора плазмы более сложен. Корабль должен войти на обратную орбиту вокруг голубого гиганта — маневр, который займет три дня и потребует двух **Ординарных (+10) проверок Пилотирования (КК) + Маневренность**. Провал этих проверок на пять или более степеней приведет к разрушению корабля, успех будет значить, что корабль получил достаточно дополнительной плазмы, чтобы переработать один полный груз руды, давая Исследователям +100 Очков Достижения к проходящему Предприятию (переработанная плазма может быть как использована в Предприятии, так и продана для пополнения средств).

Заряженный звёздами: если «Голиаф» собирает плазму примерно раз в год, его плазменный двигатель вырабатывает +10 энергии.

Массконвейер типа «Вселенная»

Размерение: 12 км в длину, 1,3 км в ширину у стабилизаторов, приблизительно.
Масса: 60 мегатонн, приблизительно.
Команда: 60 000 эк. , приблизительно, 200 000 – 500 000 пассажиров.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 0,5 g

Массконвейеры – одни из крупнейших звездолётов, странствующих как внутри, так и за пределами сектора Каликсида. Массконвейеры, некоторые из которых растянулись на двенадцать километров от края до края, со стороны кажутся стройными элегантными кораблями. Однако, по мере приближения к ним, это обманчивое впечатление сменяется страхом и трепетом: то, что казалось радиомачтами, оказывается гигантскими башнями, размером с штабеля улья; истинный масштаб открывается, когда наблюдатель понимает, что по бортам корабля сверкают целые города.

Для создания массконвейера типа «Вселенная» требуются значительные ресурсы, так что их могут производить лишь богатейшие имперские миры и пустотные станции. Они – образцовые грузовые корабли, сравнительно простые по конструкции, но воплощенные с поистине эпическим размахом. Это почти самодостаточные миры, где целые сообщества пустотников проживают свои жизни, не заботясь о

мотивах и склонностях действующих владельцев судна. Простая разгрузка судна — это великое предприятие, занимающее месяцы. Есть и более крупные корабли (например, длина *Доблестного Зверя*, действующего в секторе Каликсида, 16 км, а *Мизекордия*, имеющая ту же длину, значительно превосходит его по массе), но в сравнении с типом Вселенная большинство имперских кораблей все равно кажутся карликами.

Вольные торговцы редко берут эти корабли в пространство Коронус, так как это медленные и негибкие суда. Однако, с такими размерами остальное не важно.

Скорость: 2 **Манёвренность**: -20
Обнаружение: +5 **Прочность Корпуса**: 65
Броня: 12 **Класс Турелей**: 1
Пространство: 94 **ОК**: 25
Орудийная оснащённость: Надпалубное 1, Левый борт 1, Правый борт 1

Колоссальное чудовище: скорость этого судна невозможно увеличить компонентами – если компонент должен увеличить его скорость, он не производит эффекта.

Дополнительный энергогенеториум: тип «Вселенная» настолько велик, что заранее оборудован уникальным компонентом – Дополнительным Энергогенеториумом. Пространство внутри корпуса было снижено в соответствии с этим компонентом, который в дополнение к энергии, генерируемой плазменным двигателем, производит +10 единиц энергии.

Грузовое судно: это судно предназначено для транспортировки товаров, и никакие переоборудования этого не изменят. К корпусу прилагается четыре компонента Главный Грузовой Трюм (см. стр. 231 **ОКП**). Пространство внутри корпуса уже было соответственно снижено, однако, при создании корабля, у него должна быть возможность производить 8 единиц Энергии для этих всех компонентов.

Новые компоненты

«Посмотри на неё, сын. Разве она не красавица? Более двухсот мега-болтеров Вулкан в защитных турелях, лэнс-батарея Солнцепёк мощностью 15 тераджоулей, носовая обшивка десятиметровой толщины, лучшие ауспексные мачты во всём линейном флоте. . . А её очертания! Волнистый нос, элегантные скульптуры ... ксеноская мразь даже не узнает что её поразило!»

— Босун Финеас Джул искушает судьбу во время посадки на *Огонь Небес*

Ниже приведён список корабельных компонентов предназначенный для расширения списка компонентов приведённого на страницах 225-235 **ОКП** (а также из других книг по Rogue Trader). Нижеописанные компоненты могут использоваться для конструирования космического корабля как обычно, укладываясь во все ограничения предусмотренные основными правилами.

Необходимые компоненты

Данные компоненты необходимы для функционирования корабля. Каждый корабль должен иметь один компонент каждого типа, если специально не указано иное.

Плазменные двигатели

Они обеспечиваю звездолёт энергией и двигают его.

Двигатель модели Юпитер класса 8.1

Двигатели «класса 8» производятся на Юпитерианских верфях по неполной СШК, обнаруженной менее тысячи лет назад. Хотя они пылают холоднее, чем другие Юпитерианские двигатели, конструкция «класса 8» куда более прочна и способна выдерживать сокрушительный урон без потери производительности. Как правило, эти двигатели зарезервированы для военных кораблей, конкретно 8.1 сконструирован для фрегатов.

Надёжная конструкция: Если этот компонент получает повреждение, разгерметизируется или получает Критическое Повреждение (в том числе результаты 4 или 6 по таблице) совершите бросок 1к10. При результате 4 и выше эффект игнорируется.

Двигатель модели Юпитер класса 8.2

Второй в серии двигателей «класс 8» производящийся на Юпитерианских верфях, предназначен для лёгких крейсеров.

Надёжная конструкция: Если этот компонент получает повреждение, разгерметизируется или получает Критическое Повреждение (в том числе результаты 4 или 6 по таблице) совершите бросок 1к10. При результате 4 и выше эффект игнорируется.

Двигатель модели Юпитер класса 8.3

Третий в серии двигателей «класс 8» производящийся на Юпитерианских верфях, предназначен для крейсеров.

Надёжная конструкция: Если этот компонент получает повреждение, разгерметизируется или получает Критическое Повреждение (в том числе результаты 4 или 6 по таблице) совершите бросок 1к10. При результате 4 и выше эффект игнорируется.

Двигатель модели Юпитер класса 8.4

Четвёртый в серии двигателей «класс 8» производящийся на Юпитерианских верфях, предназначен для гранд-крейсеров. Сложность их производства привела к отсутствию новых гранд-крейсеров в Империуме.

Надёжная конструкция: Если этот компонент получает повреждение, разгерметизируется или получает Критическое Повреждение (в том числе результаты 4 или 6 по таблице) совершите бросок 1к10. При результате 4 и выше эффект игнорируется.

Двигатель модели Мезия Тета-7

Логичное продолжение тенденции к ультра-быстрым двигателям в стиле клипера, Тета-7 является чрезвычайно мощным и исключительно объёмным гражданским плазменным двигателем, сконструированным исключительно для скорости. В конструкции Тета-7 использованы потенциально небезопасные методы, включая запихнутые в ограниченные пределы существующих транспортных судов намеренно полу-устойчивые плазменные камеры.

Крупногабаритные двигатели: Увеличьте скорость корабля на +2, а Манёвренность на +5.

Хрупкие двигатели: Любое попадание по тонко-сбалансированным плазменным двигателям скорее всего выведет из строя весь корабль. Если корабль получает результат «Повреждённые маневровые двигатели» или «Повреждённые двигатели» по таблице Критических Попаданий, следующий бросок для определения опасности всегда равен 10.

Двигатель модели Сатурн класса 4а «Ультра»

Популярность концепции линейного крейсера привела общему мнению о теоретической возможности перегрузить корпуса существующих крейсеров оружием, способным бросить вызов гранд-крейсерам минувшего. Существующие системы энергоснабжения большинства крейсеров были попросту неспособны удовлетворить потребности модернизированных систем, поэтому адепты Марса создали хитро перестроенные плазменные накопители, которые возможно установить в пределах существующих крейсерских корпусов. Многие маги почитают эти двигатели как вершину человеческий технологических достижений.

Двигатель модели Сатурн класса 5

Свыше 10. 000 лет гранд-крейсера Имперского Флота странствуют среди звёзд в сиянии величия, громадные и могущественные суда ощетинившиеся рядами тяжёлого оружия, способного уничтожать небольшие луны. Энергетические запросы этих царственных кораблей огромны, что требует двигательных залов больших чем иные транспортные суда. Эти двигатели не экономны по отношению к пространству, но генерируют более чистую энергию чем что-либо за исключением могучих линкоров.

Варп двигатели

Позволяют кораблю двигаться в Имматериуме.

Варп двигатель Милослав ш-616.б

Многие древние суда, в частности крейсеры, тяжёлые крейсеры и гранд-крейсеры времён зарождения Империума используют разнообразные и продвинутые экспериментальные технологии. Многие из этих технологических достижений были с тех пор дискредитированы в глазах адептов Марса, и в настоящее время считаются ненадёжными и склонными к катастрофической неисправности. Варп двигатель ш-616.б располагается на границе этих подозрительных конструкций, не совсем еретический, но явно запятнанный богохульством. Способный обеспечить большую скорость во время варп путешествия, он заметно менее безопасен чем более поздние образцы, более склонный к привлечению враждебных сущностей варпа и генерации варп-дисонанса, способного засосать целый корабль.

Гонка проклятых: Уменьшите длительность всех варп-путешествий вдвое. Однако, бросок по таблице Столкновения при варп-путешествии (стр. 210 ОКП) необходимо совершать каждые три дня, вместо пяти.

Таблица 1-8: Необходимые Компоненты

Компонент	Возможные классы корпуса	Энергия	Простр.	ОК
Плазменные двигатели				
Двигатель модели Мезия Тета-7	Транспорты	44 Генерирует	18	+1
Двигатель модели Юпитер класса 8.1	Фрегаты	44 Генерирует	11	+1
Двигатель модели Юпитер класса 8.2	Лёгкие крейсеры	59 Генерирует	13	+1
Двигатель модели Юпитер класса 8.3	Крейсеры	74 Генерирует	15	+1
Двигатель модели Юпитер класса 8.4	Гранд-крейсеры	93 Генерирует	20	+1
Двигатель модели Сатурн класса 4а «Ультра»	Линейные крейсеры	90 Генерирует	14	–
Двигатель модели Сатурн класса 5	Гранд-крейсеры	95 Генерирует	18	–
Варп-двигатели				
Варп двигатель Милослав ш-616.6	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	10	12	–
Варп двигатель Милослав Джи-616.6	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	8	10	–
Поля Геллера				
Поле Геллера модели Белекан 90.р	Все	1	0	–
Пустотные щиты				
Тройной блок пустотных щитов	Гранд-крейсеры	9	3	–
Блок щитов модели Восс «Мерцание»	Все	3	1	–
Множественный блок щитов модели Восс	Крейсеры	5	1	–
Корабельный мостик				
Флагманский мостик	Лин. крейс., Гранд-крейсеры	4	4	+1
Мостик управления полётами	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	2	–
Мостик Вторжения	Крейсеры	4	3	–
Жизнеобеспечение				
Система жизнеобеспечения модели Клеменси	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	4	4	–
	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	5	5	–
Каюты команды				
Каюты трюмных крыс	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	2	–
	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	3	–
Сенсоры				
Десантный сканер Бг-15	Все	5	0	–
Массив Х-470 ультимо	Все	6	0	–

Поля Геллера

Защищают космические корабли от хищников варпа.

Поле Геллера модели Белекан 90.р

Мир Кузница Белекан, в секторе Каликсида, уже давно ассоциируется со строительством защитных барьеров, пустотных щитов, стазис полей и полей Геллера. Модель 90. р была экспериментальным вариантом варп поля, с дополнительными возможностями варп-связывания, позволяющего кораблю скользить через варп как хищная кривохвостка. К сожалению, во время длительного использования модель склонна к необъяснимым «мерцаниям», которые позволяют демоническим объектам попадать на судно, во время варп-путешествия, а поэтому редко используется.

Запятнанное поле: Все тесты Навигации, при пилотировании корабля в варпе, получают бонус +10. Однако, вычтите -20 из результатов всех бросков по таблице Столкновения при варп-путешествии (стр. 210 **ОКП**), это отражает повышенный риск варп инцидентов при использовании полей Геллера этого типа.

Пустотные щиты

Как поля Геллера защищают корабль от варпа, так пустотные щиты хранят корабль от более тривиальных (но не менее смертоносных) угроз.

Тройной блок пустотных щитов

Древние гранд-крейсеры, иногда ещё используемые Имперским Флотом и сказочно богатыми династиями вольных торговцев, оснащены титаническими многоуровневыми накопителями антикварных пустотных щитов, заполняющими просторные щитовые палубы, размером с небольшие города. Эти адские камеры, ряды воняющих озоном и склонных к непредсказуемым ударам молний из медных разрядников аппаратов образуют многослойные, точно лук, пустотные щиты разбиваемые вражеским ордонасом. Гранд-крейсеры способны нести трёхслойные пустотные щиты, наиболее прочные, за исключением линкоров.

Тройной блок пустотных щитов: Этот компонент считается корабельным Пустотным Щитом, давая кораблю три пустотных щита.

Блок Пустотных щитов модели Восс «Мерцание»

Пустотные щиты созданы по древней резервной человеческой технологии, конструкция которой практически не поддаётся улучшению. Единственным их реальным недостатком является большой расход энергии. Более шести тысяч лет назад мир-кузница Восс пытался уменьшить энергопотребление путём поэтапного формирования щита. Такой подход повысил энергоэффективность, но снизил защитную ценность щитов. Более не производимые Воссом, некоторые из этих моделей всё ещё используются в относительно безопасных районах, там где столкновения маловероятны.

Пустотный Щит: Этот компонент считается корабельным Пустотным Щитом, давая кораблю один пустотный щит.

Мерцающий Пустотный Щит: Когда пустотный щит отменяет попадание от любого источника, совершите бросок 1к10. При результате 3 и менее, Пустотный Щит локально перегружается и не отменяет попадание.

Множественный блок Пустотных щитов модели Восс «Мерцание»

Этот блок предназначен для крейсеров.

Пустотный Щит: Этот компонент считается корабельным Пустотным Щитом, давая кораблю два пустотных щита.

Мерцающий Пустотный Щит: Когда пустотный щит отменяет попадание от любого источника, совершите бросок 1к10. При результате 3 и менее, Пустотный щит локально перегружается и не отменяет попадание.

Корабельный мостик

Мостик направляет и координирует действия корабля.

Флагманский мостик

Этот мостик предназначен для командования не только одним судном, но и целым флотом. Длительные вокс системы, автокогитационные голопроекторы, а также трофеи прошлых побед заполняют пространство.

Командование Флотом: Пока мостик не повреждён, все проверки Командования, сделанные офицерами командующими кораблём (любым офицером на мостке) получают бонус +10. Кроме того, любые проверки Пилотирования и Навигации сделанные этим или союзным судном на расстоянии не более 30 ПЕ получают бонус +5.

Мостик управления полётами

Координация нескольких крыльев корабельных малых судов требует постоянного внимания и обширных тактических ресурсов. Этот мостик добавляет постоянно обновляющиеся выборки информации, системы построения графиков и вокс сети, что позволяет руководить несколькими атакующими крыльями одновременно.

Управление полётами: Пока мостик не повреждён, все проверки Командования, касающиеся малых судов, получают бонус +5, а проверки на подготовку новых эскадрилий автоматически успешны.

Контроль полётов: Все Торговые задачи, связанные с орбитальными перелётами или операциями малых судов получают +25 Очков Достижений.

Мостик Вторжения

Взятый из конструкции используемой Имперскими эскадрильями плането-резателей, мостик создан для поддержки планетарных вторжений, путём точечной бомбардировки наземных целей.

Улучшенные системы бомбардировки: Все проверки Навыка Стрельбы против целей на поверхности планет получают бонус +10. Кроме того, наземные силы имеющие вокс связь с этим кораблём, считаются имеющими мультикомпас (см. стр. 161 **ОКП**).

Жизнеобеспечение

Системы жизнеобеспечения очищают воздух и рециркулируют воду на корабле.

Система жизнеобеспечения модели Клеменси

Эта модель совмещает традиционные фильтры для воды и очистители воздуха с тысячами отдельных баков в кислородом и космических скафандров, хранящихся в чувствительных к давлению шкафах, расположенных по всему судну через регулярные интервалы. Такая избыточность, а также множество переборок уменьшает воздействие пробоя корпуса, позволяя экипажу спешно исправить их, до того как многие из них потеряются в пустоте.

Якорь спасения: Увеличите постоянный Боевой Дух на +1. Корабль снижает потери Численности команды и Боевого Духа от Разгерметизации на 4, до минимума 0.

Каюты команды

Пространство, предназначенное для жизни, еды и сна экипажа между сменами.

Каюты трюмных крыс

Большинство рядовых моряков спят недалеко от своих постов. Однако некоторые капитаны настаивают на том, чтобы члены экипажа спали, используя гамаки и раскладушки, рядом с ядром судна, где они защищены лучше чем на уязвимых палубах, примыкающих с холодной бездне. Это несколько снижает потери экипажа при пробое корпуса, но убогие, кишащие крысами условия непопулярны у экипажей.

Жизнь в убожестве: Уменьшите постоянный Боевой Дух на 3. Однако, снизьте потери Численности Команды от Разгерметизации на 2, до минимума 0.

Сенсоры

Массивы авгуров позволяют кораблю исследовать удалённые глубины космоса, лежащие за пределами человеческого зрения.

Десантный сканер Бг-15

Оптимизированные для поддержки планетарных вторжений, эти сканеры предназначены для точного определения источников питания планетарных и орбитальных объектов, а также лучшей стрельбы по ним.

Внешний: Этот компонент не требует Пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Внимание!: Все проверки Навыка Стрельбы против целей на поверхности планет получают бонус +5.

Обозначь свою цель: При работе по Военной цели, игроки зарабатывают дополнительные 50 Очков Достижений, на пути к достижению этой цели.

Массив Х-470 ультимо

Эта система сенсоров обеспечивает судно широким спектром постоянных данных о всех событиях за пределами его корпуса. Это достигается с помощью набора высокочастотных излучателей отправляющих огромный массив электромагнитных волн и субатомных частиц.

Внешний: Этот компонент не требует Пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Активное сканирование: Широкий спектр систем даёт судну бонус +10 к Обнаружению и +15 к обнаружению судов идущих Бесшумным Ходом при Активной Авгурии.

Сигнальный знак: Из-за интенсивной энергетической сигнатуры массива суда нацеливающиеся на корабль с этим компонентом получают бонус +5 к проверкам Навыка Стрельбы при стрельбе из своих орудий.

Дополнительные компоненты

Дополнительные компоненты не требуются для функционирования звездолёта, но очень полезны. Корабль может иметь несколько Дополнительных компонентов одного типа, и даже несколько одинаковых компонентов, если не указано иное. Более подробная информация о Дополнительных компонентах, Установке и возможных ограничениях указана на стр. 218 **ОКП**.

Макробатареи

Базовое оружие звездолётов, макробатареи представляют собой ряды больших орудий или другого оружия, уничтожающее свои цели количеством выстрелов.

Дестабилизирующие Макробатареи

Этот вариант макроорудия стреляет «зарядами» насыщенных ионизированных атомов дейтерия. Они наносят минимальный физический ущерб своим целям. Вместо этого, они предназначены для перегрузки и отключения энергопередающих систем целевого судна. Это оружие особенно полезно для тех судов которым нужно захватить свою добычу без повреждений.

Краткий Поток: Дестабилизирующее оружие ослабляет проводку и линии необходимые для передачи энергии от судового двигателя другим компонентам. За каждые пять единиц урона, не остановленного Пустотными Щитами корабля, один случайно выбранный компонент становится Обесточенным. От снарядов этого оружия не спасает броня.

Ионный Взрыв: Это оружие никогда не вызывает критических попаданий и не наносит урона Прочности Корпуса. Этим оружием можно произвести залп совместно с другими Дестабилизирующими Макробатареями.

Бортовые Дестабилизирующие Макробатареи

Этот более крупный вариант Дестабилизирующей Макробатареи должен быть установлен на увеличенный борт боевого корабля.

Краткий Поток: Дестабилизирующее оружие ослабляет проводку и линии необходимые для передачи энергии от судового двигателя другим компонентам. За каждые пять единиц урона, не остановленного Пустотными Щитами корабля, один случайно выбранный компонент становится Обесточенным. От снарядов этого оружия не спасает броня.

Ионный Взрыв: Это оружие никогда не вызывает критических попаданий и не наносит урона Прочности Корпуса. Этим оружием можно произвести залп совместно с другими Дестабилизирующими Макробатареями.

Бортовое: Это оружие должно занимать слот Орудийной Оснащенности Правого или Левого Борта.

Плазменная Батарея системы Гекатер

Этот древний вариант плазменного макрооружия рефокусирует энергию плазменного «взрыва», концентрируя его в сжатый фотонный снаряд, которым можно выстрелить на чрезвычайно большие расстояния. Это оружие редко можно увидеть на чём-либо, кроме древнейших судов, однако, оно присутствует на еретических судах захваченных силами Хаоса тысячелетия назад.

Испарение: Если при броске на Критическое Повреждение от этого компонента выпадает 1 или 2, то оно влияет на два компонента кроме одного.

Бортовая Плазменная Батарея системы Гекатер

Немногие корабли могут соответствовать требованиям по электропитанию, предъявляемым целой бортовой батареей поэтому, такое оружие встречается почти исключительно на линейных крейсерах и ещё больших боевых кораблях.

Испарение: Если при броске на Критическое Повреждение от этого компонента выпадает 1 или 2, то оно влияет на два компонента кроме одного.

Бомбардировочное орудие модели Стигия

Как и следует из названия, эти разрушительные орудия предназначены для превращения планетарной обороны в руины и поддержки планетарных десантов. Чаще всего такие орудия используют литейные ускорители, запуская массированные залпы тяжёлых магматических боеголовок, а также могут, несмотря на малую дальнобойность, использоваться против кораблей. Часто слуха о том что суда на орбите несут достаточно много таких орудий достаточно для быстрой капитуляции.

Разрушающее: Если это оружие вызывает Критическое Попадание, прибавьте 1 к результату броска.

Смерть с небес: Бомбардировочные орудия считаются макробатареей и могут быть установлены только в Носовой, Надпалубный или Килевой слот Орудийной Оснащённости. Будучи на орбите, игроки получают бонус +20 к любым проверкам Запугивания против персонажей планетарного базирования. При работе над Военной задачей против планеты, игроки получают 50 дополнительных Очков Достижений. Будучи использованной как часть планетарной бомбардировки, бомбардировочные орудия удваивают размер поражённого участка, наносят дополнительно 20 очков повреждения крупным целям, а индивидуумам и технике 10 единиц.

Батарея макроорудий модели Стигия

Этот вариант макроорудия разработан для стрельбы более тяжёлыми боеприпасами чем модель Марс. Альтернативные снаряды имеют адамантиумное ядро, прорезающее тяжёлую броню.

Пробивание брони: При подсчёте ущерба от залпа включающего макроорудия модели Стигия, кроме тех что были поглощены Пустотными Щитами, уменьшите броню судна на 3. Это уменьшение не является постоянным и действует только на ущерб от конкретного залпа.

Лэнсы

Используя сфокусированные пучки энергии, лэнсы прожигают любую броню корпуса, сея хаос на судне.

Лэнс Погибель Богов

Лэнс Погибель Богов крайне близок к оружейным реликвиям археотека. Удлинённое фокусное отверстие и счетверённые массивы линз дают оружию большую дальность огня, но дисперсия луча становится проблемой. Технологические требования этого оружия столь высоки, что лишь древние гранд-крейсера и более крепные боевые корабли обладают структурными возможностями для их монтирования. На деле, подобное оружие чаще встречается среди сил Архиврага, поскольку они обладают более старыми судами.

Эффект дисперсии луча: При стрельбе по целям расположенным на расстоянии более 20 ПЕ, урон уменьшается до 1к10.

Батарея Лэнсов Погибель Богов

Линейные и гранд крейсеры, как правило, устанавливают такие лэнсы в парных башнях, для увеличения огневой мощи. Это особенно актуально для Погибели Богов, поскольку одно попадание, обычно, не наносит достаточного урона.

Эффект дисперсии луча: При стрельбе по целям расположенным на расстоянии более 20 ПЕ, урон уменьшается до 1к10.

Лаз-резаки

Будучи уменьшенной версией истинных лэнсов, Лаз-резаки используют фокусированные, высокомощные лазерные лучи для прорыва через броневые листы судна. Хотя они наносят меньше урона, их башни также меньше, что позволяет нести их меньшим кораблям. Однако, их сравнительно небольшой размер позволяет использовать их при абордаже, разрезая наружный адамантиумный корпус, помогая воинам достигнуть жизненно важных позиций противника.

Малое орудие: Лаз-резаки могут быть установлены в Надпалубный или Килевой слот Орудийной Оснащённости корабля тип фрегат или менее.

Таблица 1-9: Корабельные орудия

Компонент	Возможные классы корпуса	Энерг.	Простр.	ОК	Сила	Урон	Крит. Рейт.	Дальн.
Макробатареи								
Бомбардировочное орудие	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	5	5	3	3	1к10+6	2	4
Дестабилиз. Макробатареи	Все	4	2	2	3	1к10+1	–	5
Бортовые Дестабилизирующие Макробатареи	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	6	5	2	6	1к10+1	–	5
Плазменная Батарея Гекатер	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	8	3	2	3	1к10+2	4	11
Бортовая Батарея Гекатер	Лин. крейс., Гранд-крейс.	12	5	2	5	1к10+2	4	11
Макроорудия модели Стигия	Все	4	3	1	3	1к10+2	5	5
Лэнсы								
Лэнс Погибель Богов	Лин. крейс., Гранд-крейс.	9	4	3	1	1к10+2	3	12
Батарея Погибель Богов	Лин. крейс., Гранд-крейс.	13	6	3	2	1к10+2	3	12
Лаз-резаки	Все	7	3	2	2	1к5+1	3	3
Гибридный лэнс «Мезоя»	Все	9	4	3	1	1к10+5	4	4
Батарея гибридных лэнсов	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	13	6	3	2	1к10+5	4	4
Батарея Разрыватель Бездны	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	15	8	3	3	1к10+4	3	6
Нова орудия								
Нова Орудие Марс	Крейсеры	3	7	3	†		†	6–40
Нова Орудие Риза	Крейсеры	4	7	4	†		†	6–36
Торпедные аппараты								
Торпедный аппарат Фортис	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	8	3	6	–	–	–
Торпедный аппарат системы Грифон	Рейдеры, Фрегаты, Лёгкие Крейсеры, Крейсеры	2	6	1	4	–	–	–
Торпедный аппарат Марс	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	8	2	6	–	–	–
Торпедный аппарат Восс	Все	1	5	1	2	–	–	–
Ангарные отсеки								
Трюмный Ангарный Отсек † †	Транспорты	1	–	2	2	–	–	–
Эскортный отсек Юпитер	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	1	4	1	1			
Ангарный отсек Юпитер	Крейсеры	1	6	2	2	–	–	–
Ангарный отсек Станков	Крейсеры	1	5	2	2	–	–	–

† Правила на Силу и Критические попадания Нова орудий находятся на странице 17
† † Специальные правила установки Трюмного Ангарного Отсека находятся на странице 44

Универсальность: Корабль с лаз-резаками получает бонус +5 к Встречной проверке Командования при разрешении действия Абордаж.

Гибридный лэнс модели «Мезоя»

Эта недавняя разработка с Мезои остаётся весьма спорной. За счёт интеграции эмиттера в дизайн лэнса, оружие жертвует дальнобойностью ради боевого потенциала. Капитаны некоторых кораблей выражают недовольство, поскольку уменьшенная дистанция требует изменения судовой тактики.

Батарея гибридных лэнсов модели «Мезоя»

Гибридные лэнсы можно устанавливать батареями.

Батарея лэнсов Разрыватель Бездны

Обычно устанавливающиеся на лёгкие крейсеры типа Неустрашимый, построенные в секторе Каликсида и смежных с ним, батарея лэнсов Разрыватель Бездны жертвует гибкостью ради грубой силы. Смонтированное в массивные помещения носа или хвостового стабилизатора, это оружие даёт лёгкому крейсеру возможность нанести удар проламывающий суда. Однако то, что только гранд-крейсеры настолько велики, для установки таких орудий над палубой уменьшает их полезность.

Тяжёлое орудие: Этот компонент может быть установлен только Носовой Слот Орудийной Оснащённости, за исключением судна размером с гранд-крейсер и более, в этом случае его можно установить в Надпалубный слот. В носовом слоте орудие может стрелять только вперёд.

Ангарные отсеки

Огромные, способные в варп-путешествиям суда становятся центром почти каждого космического сражения. Тем не менее небольшие суда часто способны кардинально изменить ситуацию в бою. Для возможности перевозки и достаточно быстрого для влияния на бой, запуска малых судов судно должно иметь ангарный отсек. В дополнении к хранению, запуску и посадке, этих судов Ангарный отсек будет иметь запасные аппараты, оборудование и запчасти, необходимые для текущего ремонта.

При приобретении Ангарный отсек оснащён одной эскадрильей за единицу Силы (это могут быть истребители, бомбардировщики, штурмовые лодки, Аэронавтика или шатлы). Тем не менее, МИ может решить, что игроки должны приобретать малые суда по отдельности или, если он предпочитает давать группе больше гибкости, Ангар может поставляться с двумя эскадрильями на единицу Силы. Типы судов должны быть определены при покупке ангара. Любая замена или получение дополнительных малых судов должна приобретаться отдельно.

Как правило, Имперские ангарные отсеки требуют установки на правом или левом борту корабля. Некоторые модели могут иметь другие возможности, однако, **если в описании не указано иное, Ангарный Отсек должен быть смонтирован в Слот Орудийной Оснащённости Правого или Левого Борта.**

Ангарный отсек модели Станков

Эти ангары характерны огромным проёмом, предлагающим прекрасный вид на космос. Лишь редкий треск энергетического поля рушит иллюзию безграничной тьмы. Судно, оснащённое этим компонентом, должно, перед входом в варп, должно закрыть огромные люки безопасности для защиты от вида имматериума.

Энергетическое поле: Если в течении Стратегического Хода производился взлёт или посадка малых судов, то люки безопасности должны быть открыты. Если этот компонент оказывается обесточенным, он становится Разгерметизированным.

Трюмный Ангарный Отсек

Если корпус транспорта перестроен для разведки или нуждается в дополнительной охране, его капитан может пойти на крайние меры и адаптировать Главный Грузовой Трюм для хранения малых судов. Хотя перевозочная возможность не исчезает полностью, она существенно снижается.

Импровизированный: Условия для взлёта и посадки в импровизированном ангаре весьма далеки от идеала. Малое судно стартовавшее из Трюмного Ангарного Отсека уменьшает свою скорость на -2 ПЕ в ход. При попытке приземлится в таком отсеке судно должно пройти **Ординарную (+10) проверку Пилотирования + Маневренность** (в случае эскадрильи — одна проверка на эскадрилью). Если проверка успешно пройдена — посадка произведена благополучно. Провал на три и менее степени, означает, что пилот отклонился от курса и требуется ещё одна проверка. Провал на четыре и более степени приводит к крушения аппарата (в случае эскадрильи — одного аппарата на степень провала) в ангаре. В таком случае компонент сразу считается Повреждённым. Вне боя, судно может затратить больше времени на посадку, в этом случае проверка не требуется, но это занимает полчаса на эскадрилью.

Модернизация: Этот компонент может быть установлен только вместо интегрированного в транспорты Главного Грузового Трюма (это объясняет, почему компонент не требует Пространства — он занимает место обычно отведённое для Главного Грузового Трюма). На звездолёте может быть оборудован только один Трюмный Ангарный Отсек. Он не занимает слот Орудийной Оснащённости.

Структурное воздействие: Для установка Трюмного Ангарного Отсека необходимо прорезать огромные проёмы во внешнем корпусе транспорта. При добавлении этого компонента Прочность Корпуса перманентно сокращается на -5. Кроме того, судно получает штраф к Маневренности -5.

Ангарный отсек системы Юпитер

Подобные отсеки оснащены специальными пусковыми портами для запуска малых судов и катушками магнитного наведения для безопасного возвращения после миссии. Предположительно, отсутствие открытого с внешней стороны посадочного отсека, делает Юпитерианскую модель менее склонной к повреждения или катастрофической разгерметизации чем, другие модели, например предпочитаемая на Станках.

Эскортный отсек системы Юпитер

Подобные отсеки разработаны специально для лёгких крейсеров. Их меньшая ёмкость ограничивает число носимых истребителей и бомбардировщиков, но также позволяет установить такой отсек на каркас военного корабля меньшего размера.

Орудия Нова

Очень немногие виды оружия способны создать эффект взрыва, способного задеть несколько способных к варп-переходам кораблей. Эти редкие и крупнокалиберные орудия различаются своими свойствами. **Нова орудия должны быть установлены в Носовом Слоте Орудийной Оснащённости.**

Нова Орудие Марсианской модели

Хотя Нова Орудия довольно редки, даже по стандартам космического кораблестроения, Марсианская модель является наиболее распространённым строительным шаблоном. Это массивное — сотни метров в длину — орудие ведёт огонь снарядом, конструкция которого перекликается с традиционным снарядом, но выполненном в гораздо большем масштабе. Такие снаряды разгоняются практически до релятивистских скоростей, а их взрыв более силён чем детонация сотен плазменных боеголовок.

Основная Архитектура: Этот компонент всегда показывается при успешной Активной Авгурии — он слишком велик для сокрытия.

Нова Орудие модели Риза

Этот вариант заменяет массивные разрывные снаряды на на крайне нестабильные макро-бомбы. Это оружие потребляет ещё больше энергии чем Стигийская модель, но на взгляд многих также более эффективна. С повышением мощности встают вопросы о стабильности, ведь вооружение таким количеством плазмы несёт немалую опасность.

Основная Архитектура: Этот компонент всегда показывается при успешной Активной Авгурии — он слишком велик для сокрытия.

Перегрев систем: За каждые пять степеней провала при стрельбе из Нова орудия модели Риза, ведущее огонь судно получает одно Критическое Попадание. Если критическое попадание выпадает компоненту, это всегда Нова Орудие.

Торпедные аппараты

Торпеды дают возможность судну нанести огромный ущерб на экстремально дальней дистанции. Они особенно эффективны в обеспечении эскадры небольших кораблей возможностью побороть куда большие суда, способные к варп-путешествиям. Торпедные аппараты нуждаются в торпедах, для запуска и хранения. Оснащённые этим компонентом суда могут вести огонь торпедами (см. стр. 6). **Если в описании не указано иного, Торпедный Аппарат должен быть установлен в Носовом или Килевом слоте Орудийной Оснащённости.** Различные типы торпед подробно описаны на странице 8.

Торпедный аппарат системы Грифон

Наиболее распространённой моделью для эсминцев, рейдеров и других небольших торпедоносцев, является модель Грифон. Она почти всегда устанавливается в качестве основного носового орудия. Этот компонент способен выполнить залп из четырёх торпед. Боезапас составляет 24 торпеды, плюс четыре дополнительных, в том случае если капитан не против держать торпеды «в трубах».

Взрывоопасный: Если этот компонент Повреждён или Уничтожен (но не Обесточен или Разгерметизирован), а торпеды были загружены в трубы, имеется 10% шанс взрыва. В этом случае компонент разрушается, а корабль получает 2к5 урона Прочности Корпуса.

Торпедный аппарат системы Восс

Мир кузница Восс, известная своим «Триумвиратом Восс» — тремя различными конструкциями лёгких крейсеров предназначенных для эскорта линейных кораблей и крупных конвоев, а также малых эскортных судов типа Фальшион. Большинство моделей кораблей Восс вооружены парой торпедных аппаратов, в дополнение к другому оружию. Этот компонент способен выполнить залп из двух торпед. Боезапас составляет 12 торпеды, плюс две дополнительных, в том случае если капитан не против держать торпеды «в трубах».

Взрывоопасный: Если этот компонент Повреждён или Уничтожен (но не Обесточен или Разгерметизирован), а торпеды были загружены в трубы, имеется 10% шанс взрыва. В этом случае компонент разрушается, а корабль получает 2к5 урона Прочности Корпуса.

Торпедный аппарат системы Марс

Большие суда могут оснащаться куда более массивными торпедными аппаратами. В дополнение к большей мощности боеприпасов, эти компоненты способны выполнить залп из шести торпед. Боезапас составляет 42 торпеды, плюс шесть дополнительных, в том случае если капитан не против держать торпеды «в трубах».

Взрывоопасный: Если этот компонент Повреждён или Уничтожен (но не Обесточен или Разгерметизирован), а торпеды были загружены в трубы, имеется 10% шанс взрыва. В этом случае компонент разрушается, а корабль получает 2к5 урона Прочности Корпуса.

Торпедный аппарат системы Фортис

Будучи модифицированным вариантом Марсианской модели, модель Восс сравнима с ней по скорострельности и боезапасу. Суда с этим компонентом предназначены для стрельбы торпедами достигающими своих целей в ускоренном режиме. Эта модель была скопирована и в настоящее время используется при переоборудовании на Марсианских и Юпитерианских верфях. Этот компонент способен выполнить залп из шести торпед. Боезапас составляет 42 торпеды, плюс шесть дополнительных, в том случае если капитан не против держать торпеды «в трубах».

Расширенные магнитные катушки: Выпущенные из этого аппарата торпеды в тот ход в котором они выпущены двигаются со скоростью увеличенной на +2 ПЕ. В следующий ход они возвращаются к своей обычной скорости.

Взрывоопасный: Если этот компонент Повреждён или Уничтожен (но не Обесточен или Разгерметизирован), а торпеды были загружены в трубы, имеется 10% шанс взрыва. В этом случае компонент разрушается, а корабль получает 2к5 урона Прочности Корпуса.

Грузовые и пассажирские отсеки

Эти области заняты грузом, пассажирами или просто складами.

Гауптвахта

Хотя практически каждый корабль имеет гауптвахту, некоторые суда имеют более сложные объекты. Некоторые гауптвахты представляют собой грязные, открытые камеры, где заключённые сидят на цепи в полном убожестве, а тюремщики посещают их раз в несколько дней для того чтобы окатить сточные желоба из шланга и вышвырнуть трупы за борт. Другие же, безупречно организованные изолированные каменные мешки, обитатели которых живут в сумасшествии одиночной камеры многие годы.

Жёсткая дисциплина: Увеличьте постоянный Боевой Дух на +1. Кроме того, любые проверки Запугивания произведённые в течении Длительного Действия получают бонус +5.

Тюремное пространство: При работе над какой либо задачей, в которой захват, удержание или транспортировка заключённых может быть полезна (например, создание тюремной колонии или содержание военнопленных во время военной кампании), Исследователи зарабатывают 25 дополнительных Очков Достижений при выполнении этой цели.

Корабельный склад

Когда вольные торговцы углубляются районы, лежащие за пределами даже Пространства, особенно во время длительных исследовательских полётов, отсутствие надлежащих средств для ремонта может стать серьёзной проблемой. Если корабельные системы не подлежат ремонту или попросту разрушены, могут помочь только запасные части. Если судно имеет достаточно места, мудрый экипаж может загрузить резервные компоненты как раз для таких чрезвычайных ситуаций.

Запасные части: компонент Корабельный склад может хранить дополнительные компоненты (которые приобретаются отдельно) занимающие Пространства не больше чем он сам, позволяя экипажу использовать их в качестве замены, при Уничтожении компонента. Замена компонента осуществляется также как Длительный Ремонт, за исключением того, что успех позволяет заменить один желаемый компонент. Кроме того, проведение Длительного Ремонта, восстанавливает два дополнительных очка Прочности Корпуса.

Усилители и улучшения

Компоненты данной категории повышают производительность звездолёта как в бою так и вне его.

Оборонительные меры

Судно оборудовано пакетами ложных ауспекс отражателей, тепловых буйков, вокс-крикунов и других устройств, предназначенных для создания помех стрельбе судну противника.

Одноразовое: При развёртывании, Оборонительные меры накладывают штраф -20 ко всем проверкам Навыка Стрельбы произведённым при стрельбе по этому кораблю, в течении следующих 1к5+1 Стратегических Ходов. Торпеды получают штраф -30. После использования Оборонительные меры должны быть перезаряжены и отремонтированы успешной проверкой Содержания проведённой вне боя (и в технологически развитой системе с космической верфью), и только после этого их можно использовать вновь.

Зенитные турели

Предназначенные для максимального насыщения снарядами окружающего корабль пространства, зенитные турели создают столь устойчивую завесу разрывных снарядов, что приближающееся судно кажется куда больше чем на самом деле. Поскольку расход боеприпасов весьма велик, а потоки снарядов создают помехи корабельным сенсорам, эти батареи не используются постоянно. Командир корабля в начале каждого своего Стратегического Хода должен решить (как Свободное действие), используются ли Зенитные турели в этот ход или нет.

Вихрь снарядов: При использовании Зенитные турели увеличивают Рейтинг Турелей корабля на +1.

Стена огня и стали: При использовании своих Зенитных турелей корабль получает штраф -10 к Обнаружению.

Укрепляющее поле

Корабельный корпус и структурное основание оснащено скрепами с силовыми генераторами, могущими значительно усилить структурную целостность корпуса до тех пор, пока на них подаётся питание.

Укрепление корпуса: Пока Энергия подаётся на этот компонент, Прочность Корпуса судна увеличивается на удвоенную величину подаваемой на этот компонент Энергии, до +6. Если этот компонент Повреждён или получает меньше Энергии, корпус пропорционально теряет этот бонус. Это не может уменьшить Прочность Корпуса ниже 0. Количество энергии поступающее на это компонент можно увеличить Серьёзной (+0) проверкой Техпользования (в бою звездолётов это считается Свободным действием) и, по решению МИ, отключением питания других компонентов.

Система пожаротушения

Судно оснащено дополнительными системами пожаротушения, предназначенными для борьбы с огнём и ограничения его распространения.

Пламегаситель: Если Мостик не обесточен и не повреждён, персонаж может активировать эту систему в целях тушения одного компонента **пройдя Сложную (-10) проверку Техпользования** (в бою звездолётов это считается Длительным действием). В случае успеха — пожар потушен. Этот компонент может быть использован один раз за Стратегический Ход.

Световая Сеть

Не все вольные торговцы могут вернуться для совершения ремонта в надлежащих условиях, часто они вынуждены делать это безопасных астероидных полях или захолустных системах — спокойных местах, где можно провести время необходимое для ремонта не отвлекаясь от него. Для ускорения ремонта они привлекают дополнительные источники энергии, такие как Световая Сеть. Эти огромные коллекторы солнечной энергии используют сверхтонкие листы покрывающие сотни квадратных километров, для генерации дополнительной мощности. Они особенно полезны в случае выхода из строя основных двигателей, или когда те могут привлечь к пострадавшему судну нежелательное внимание.

Источник питания: Световая Сеть функционирует (генерирует Энергию) только на неподвижных судах находящихся в солнечной системе, и требует 2 часа на развёртывание и 10 часов на свёртывание. Если, по любой причине, корабль должен двигаться во время работы Световой Сети, она Разрушается, её хрупкий материал не выдерживает нагрузки. Развёрнутая сеть является Внешней (см. стр. 228 ОКП). При проведении длительного ремонта каждая развёрнутая сеть добавляет +1 к степени успеха еженедельного теста Техпользования.

Минные поля

Минные поля реагируют на судно внутри своих границ, проводя проверку Внимательности, со значением Умения 40 с бонусом +10 на каждые 20 очков Пространства судна (чем больше судно, тем больше мин активируется). Если судно идёт Бесшумным Ходом, мины получают штраф -20. В случае обнаружения судна, мины наносят 1к5+2 попаданий взрывом, проверка проводится каждый раунд пока судно находится в пределах минного поля. Каждое попадание наносит 1к10+2 очка урона, результаты нескольких попаданий суммируются по правилам макробатарейного залпа. Броня и пустотные щиты защищают от этих попаданий как обычно.

Мины слишком малы для обнаружения нормальным образом, Длительное действие Активная Авгурия показывает наличие минных полей в радиусе 10 ПЕ, но, если судно находится в пределах минного поля, вызывает 1к5 взрывов.

Корабли могут попытаться преодолеть минное поле как поток астероидов, **Сложной (-10) проверкой Пилотирования (КК) + Манёвренность** вместо Рутинной проверки, при этом каждый удар наносит 1к10+2 очков урона.

Мины также можно взорвать удалённо, с расстояния не далее 10 ПЕ, это требует прохождения **Серьёзной (+0) проверки Техпользования**. Это немедленно приводит ко взрыву всех мин, любое судно на расстоянии 1 ПЕ от минного поля получает 1к10 попаданий, минное поле больше не существует, но активировавшее судно немедленно обнаруживается, даже если проверка провалена. Если Постановщик минных полей имеет неиспользованные мины и получает результат Повреждён, есть 50% шанс на его Уничтожение. В таком случае судно получает Критическое Попадание, совершите бросок 1к10 для определения результата.

Постановщик минных полей

Пиратские флоты часто устанавливают мины на интенсивно используемых маршрутах, а затем набрасываются на искалеченное мощными взрывами судно. Противокорабельные мины огромны, а их взрыв может иметь катастрофические последствия. Большинство таких мин активизируются по сигналу бортового ауспекса при приближении судна, но некоторые могут, для большей эффективности, взрываться по сигналу. Судам, часто следующим общераспространёнными маршрутами, не следует терять бдительность.

Прямо по курсу мины!: При приобретении компонент Постановщик минных полей оснащен достаточным количеством мин для 3-х развёртываний, для

пополнения запаса нужна успешная проверка Содержания в подходящем порту. Успешная **Рутинная (+20) проверка Техпользования** позволит разместить мины в объёме 4 ПЕ в длину, высоту и ширину позади корабля, в бою это можно сделать в качестве Длительного Действия (например, при Преследовании в кильватер). Для предотвращения взаимного наведения минные поля при установке не могут перекрывать друг друга. Для получения более подробной информации о минных полях обратитесь к соответствующей врезке.

Силовой таран

В то время как некоторые вольные торговцы выбирают прямолинейное запугивание огромным боевым носом, иные предпочитают более тонкий подход и скрывают генераторы силового поля под внешне непримечательной носовой фигурой корабля. При активации этих генераторов носовая фигура корабля начинает смутным светом, часто это последнее что может увидеть капитан вражеского корабля перед ударом.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Силовое поле: Этот компонент позволяет звездолёту нанести дополнительные 1к10 очков урона при таране.

Дополнительные возможности

Широкое разнообразие компонентов служащих различным целям. Каждый компонент может быть установлен на корабль только в одном экземпляре.

Средства разработки комет

Корабль оборудован специальными ограничивающими захватами и дистилляционными камерами, с помощью которых он может разрабатывать ценные кометы, блуждающие по своим одиноким орбитам вокруг звёзд. Минералы и вода найденные таким образом могут быть использованы для снабжения корабля и экипажа, или их можно заморозить обратно и продать получившиеся куски ценителям роскоши чистого облачного льда.

Гельты в облаках: Этот компонент позволяет судну добывать лёд из подходящего кометного облака далеко за пределами солнечной системы. Комету нужно обнаружить, это требует **Серьёзной (+0) Проверки Внимательности + Обнаружение** корабельными ауспексами. Добыча занимает 1к10+5 дней и сразу после этого свежая вода и очистка воздуха восстанавливает Боевой Дух на 1к5, а также продлевает время нахождения в глубоком космосе на один месяц. Дополнительно, это может дать Исследователям +50 дополнительных Очков Достижений к текущему Предприятию (очищенная плазма может быть использована в Предприятии или продана), или же разработка кометных полей может сама стать Предприятием, по решению МИ.

Гидрафурианский постановщик помех КЛ-247

Это устройство создаёт яростное и постоянно меняющееся энергетическое поле, препятствующее работе сканеров близлежащих судов.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Белый шум: Если этот компонент активен, судно не может двигаться Бесшумным Ходом, но любые проверки Направленной Авгурии против этого судна получают штраф -20.

Мануфакторум

Эти небольшие заводы способны синтезировать дополнительные детали, требующиеся для совершения Длительного Ремонта повреждённого звездолёта. Для этого требуется сырьё, обычно получаемое добычей из ближайшего астероида.

Производство: При проведении Длительного Ремонта Мануфакторум даёт бонус +10 к еженедельной проверке Техпользования. При оплате ремонта Мануфакторум даёт бонус +10 к проверке Приобретения на восстановление Очков Прочности корпуса.

Дополнительные Шаблоны: Мануфакторумы снабжены множеством шаблонов для производства, поэтому Мануфакторум даёт 10 дополнительных Очков Достижений при работе над Торговой задачей. Кроме того, Мануфакторумы могут производить небольшое количество личных вещей. МИ решит что может, а что не может быть изготовлено, но в целом можно производить не более нескольких десятков Обычных предметов.

Медицинская палуба

Жизнь исследователя неизменно сопряжена с непредсказуемостью жизни. Такие неожиданности могут привести к неожиданным травмам, а также неизвестным ранее болезням. Все жилые помещения оборудованы стандартным медпунктом, но он недостаточно оснащён для лечения каждого вида травм или болезней. Кроме того, медпункт не подходит для лечения множества тяжелораненых, но выживших при сильном повреждении корабля или всепланетной эпидемии. Медицинская палуба же даёт средства и персонал для выполнения обеих этих задач.

Диагностика и лечение: Медицинская палуба даёт бонус +20 ко всем проверкам умения Медика совершённым в пределах этого компонента. Кроме того, количество пациентов за которыми можно ухаживать без получения штрафа составляет БИх3 персонажа.

Мелодиум

Для вольного торговца желающего лучшего в судовой экипировке Мелодиум представляется идеалом. Большинство являет собой грандиозные залы усеянные всевозможными позолоченными рожками, горнами и множеством иных музыкальных инструментов, способных играть бесконечное количество мелодий. Сам зал способен менять свою форму благодаря искусно восполненным латунным панелям и обшивке, которые дополняют мелодию, а вокс-ретрансляторы несут её в самые дальние уголки судна.

Мелодиум обеспечивает общий эмоциональный подъём и усиливает чувство долга и преданности у всей судовой команды, от низших чинов и пустотников до офицеров. Иногда, и это держится в секрете, это связано с подсознательной инфра-гармоникой вплетённой в мелодию. Сам же зал может быть сконструирован различным образом, ради различной внутренней музыки и фоновых эффектов, что значительно помогает во время трудных переговоров.

Песнь в Пустоте: Навсегда увеличьте Боевой Дух на +1 и получите бонус +10 ко всем Социальным умениям.

Плазмозаборник

Как правило, такие устройства можно найти только на специализированных добывающих судах, предназначенных исключительно для сбора входа в атмосферу газовых гигантов и сбора там топлива для плазменных двигателей. Такие устройства могут быть установлены на другое судно подходящими корпусными креплениями, способными выдержать дополнительную нагрузку при входе в атмосферу.

Сбор топлива: Корабль экипированный Плазмозаборником может проводить добывающие операции на газовых гигантах. Это **требует Серьёзной (+0) проверки Пилотирования (КК) + Манёвренность**, провал приведёт к 1к5 очкам повреждения Прочности Корпуса за каждую степень провала, этот урон игнорирует пустотные щиты (смертоносное объятие гравитации не признаёт барьеров!). Успех позволит судну обходиться месяц без дозаправки и +25 Очков Достижений в любой Задаче Предприятия требующей корабля для перемещения или транспортировки (Торговые и Исследовательские Предприятия наиболее очевидны), кроме того, экономятся Троны на топливе.

Отчаянные Манёвры: Этим компонентом не могут быть оснащены корабли размером с гранд-крейсер и больше.

Залы пилотов

Пилоты малых судов имеют собственное представление о чести мундира. Взрывные перехватчики Фурия, стойкие бомбардировщики Звёздный Ястреб и штурмовые лодки Акула пилотируют отчаянные смельчаки, чьи воинские умения и собранность могут определить, уцелеет ли судно или погибнет. Ангарные отсеки имеют помещения для дежурных лётчиков, что позволяет им поддерживать постоянную готовность к следующей миссии. Учебные сенсориумные системы позволяют пилотам постоянно оттачивать свои навыки, а святилища Министорума готовят из души к битве, превращая пилотов в безжалостные и смертоносные орудия.

Боеготовый: Залы пилотов дают бонус +2 к Рейтингу всех эскадрилий малых судов корабля.

Системы сбора трофеев

Многие вольные торговцы сталкиваются, во время своих путешествий в неизведанные системы, с искалеченными остатками звездолётов, могучих судов, когда то шествовавших сквозь космос, но ныне являющих собой лишь искалеченную оболочку былого величия (а иногда сами вольные торговцы являются причиной этих разрушений). Корабли, оборудованные массивными зажимами-собирателями, можно прикрепить к обломкам и начать снимать пригодные к использованию секции корпуса и другие компоненты, применяя для этого колоссальные механические руки, мега-мельта лучи и другие устройства. Собранные таким образом компоненты можно продать для получения прибыли или установить на корабль, усиливая таким образом известность торговца и команды.

Операции Сбора: Этот компонент позволяет судну прикрепиться к кораблю приведённому в состояние космического скитальца. Зажимы могут разбирать обломки, за каждую неделю разборки экипаж может совершить **Сложную (-10) проверку Техпользования** для безопасного извлечения одного известного компонента из обломков (для определения компонента необходимо Длительное действие Направленная Авгурия). В случае успеха, один рабочий компонент может быть удалён и храниться на судне, если конечно для него есть место (или закреплён снаружи корпуса для буксировки), если проверка провалена — этот компонент потерян. Успешно извлечённые компоненты могут быть как проданы в качестве части Торгового Предприятия, так и установлены на корабль с помощью космической верфи, как если он был приобретён по обычным правилам. Зажимы-собиратели столь велики и громоздки, что оснащённое ими судно получает штраф -5 к Манёвренности.

Ремонтная палуба малых судов

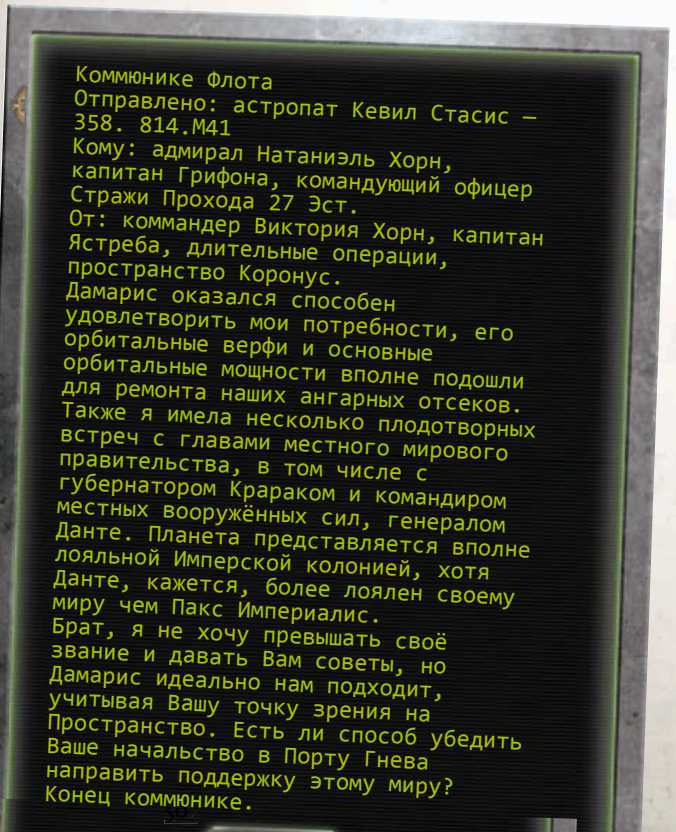
Каждый ангарный отсек может выполнять плановое техническое обслуживание и базовый ремонт имеющихся на вооружении аппаратов. Однако, боевые корабли регулярно получают повреждения, тяжесть которых выходит далеко за рамки базового ремонта и техобслуживания.

Запасные части: после любого космического боя, в котором истребители, бомбардировщики или штурмовые лодки понести потери, **совершите Сложную (-10) проверку Техпользования**. За каждую степень успеха будут восстановлено два аппарата.

Причал космического дока

Во время исследования неизвестных регионов крупным судам часто приходится выступать мобильной штаб-квартирой флота вольного торговца. К некоторым таким кораблям даже добавляются специализированные крепёжные приборы и гигантские причальные пирсы, подобные тем что стоят на космических станциях, позволяющие менее крупным судам вставать в док. Эти вспомогательные суда могут восстанавливать и пополнять припасы других судов флота, что позволяет ему дольше участвовать в авантюрах и погоне за прибылью. Каждое такое судно выступает видимым символом власти вольного торговца и его контроля над сектором.

Мобильный порт: Если судно не движется, огромные крепления усеивающие корабль позволяют меньшим судам, не более четырёх, вставать в док. Стационарный корабль выступает в качестве космической станции при проведении полного ремонта или восстановления Боевого Духа, предоставляя бонус +10 к проверкам Приобретения при полном ремонте. Из-за размеров станционных креплений на судно невозможно установить орудия с правилом Бортовое (хотя меньшие орудия можно установить в Слоты Орудийной Оснащённости Правого или Левого Борта). При работе над Торговой задачей, Исследователи зарабатывают +100 очков Достижения по завершении этой задачи.



Компоненты Археотека

Археотек представляет собой технологию из далёкого прошлого Империума. Каждый экземпляр археотека редок, крайне ценен, и может быть установлен на звездолёте только если Исследователи получили доступ к археотеку через Усложнение Реликварий Марса, особенности Торгового Патента, предпосылки корабельного оснащения или если МИ желает сделать его доступным во время игры.

Двигатели модели Кипра

Будь то слежка за враждебными судами или спокойное определение какие товары лучше для выбросить на рынок, при этом скрываясь от конкурента, этот компонент предлагает решающее преимущество. Двигатели модели Кипра используют группы дополнительных глушителей, магнитных полей и сверхэффективных охлаждающих жидкостей, дабы скрыть свою энергетическую подпись.

Приглушённые двигатели: Этот компонент даёт бонус +15 к Манёвру Бесшумный Ход. Любые попытки обнаружить судно (и любые действия использующие корабельное Обнаружение, например, Длительное действие Активная Авгурия) получают штраф -15.

Нова орудие Юпитерианской модели

Одно из редчайших Нова орудий, Юпитерианская модель использует вортексные боеголовки вместо разрывных снарядов. Образующиеся прорехи в варпе известны тем, что могут разорвать целевое судно пополам. Орудие использует все правила Нова орудий.

Вортексная Боеголовка: Ужасающая природа вортексного оружия такова, что судно получившее попадание от него (даже если не получает повреждений) немедленно теряет 1к5 Боевого Духа.

Основная Архитектура: Этот компонент всегда показывается при успешной Активной Авгурии — он слишком велик для сокрытия.

Нестабильные Боеприпасы: Если Нова орудие Юпитерианской модели становится Повреждённым, вместо этого оно немедленно уничтожается. Дополнительно, когда боеприпасы взрываются, судно получает 1к10 урона Прочности Корпуса, игнорирующего броню и пустотные щиты.

Таблица 1-10: Дополнительные Компоненты

Компонент	Возможные классы корпуса	Энергия	Простр.	ОК
Макробатареи				
Бомбардировочное орудие	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	5	5	2
Дестабилизирующие Макробатареи	Все	4	2	2
Бортовые Дестабилизирующие Макробатареи	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	6	5	2
Плазменная Батарея системы Гекатер	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	8	3	2
Бортовая Плазменная Батарея Гекатер	Линейные крейсеры, Гранд-крейсеры	12	5	2
Макроорудия модели Стигия	Все	4	3	1
Лэнсы				
Лэнс Погибель Богов	Линейные крейсеры, Гранд-крейсеры	9	4	3
Батарея Лэнсов Погибель Богов	Линейные крейсеры, Гранд-крейсеры	13	6	3
Лаз-резаки	Все	7	3	2
Гибридный лэнс модели «Мезоя»	Все	9	4	3
Батарея гибридных лэнсов модели «Мезоя»	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	13	6	3
Батарея лэнсов Разрыватель Бездны	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	15	8	3
Нова орудия				
Нова Орудие Марсианской модели	Крейсеры	3	7	3
Нова Орудие модели Риза	Крейсеры	4	7	4
Торпедные аппараты				
Торпедный аппарат системы Фортис	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	8	3
Торпедный аппарат системы Грифон	Рейд., Фрег., Лёгкие Крейс., Крейсеры	2	6	1
Торпедный аппарат системы Марс	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	8	2
Торпедный аппарат системы Восс	Все	1	5	1
Ангарные отсеки				
Трюмный Ангарный Отсек † †	Транспорты	1	–	2
Эскортный отсек системы Юпитер	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	1	4	1
Ангарный отсек системы Юпитер	Крейсеры	1	6	2
Ангарный отсек модели Станков	Крейсеры	1	5	2
Грузовые и пассажирские отсеки				
Гауптвахта	Все	1	1	1
Корабельный склад	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	1	5	2
	Транспорты, Гранд-крейсеры	1	10	2
Усилители и улучшения				
Оборонительные меры †	Все	1	1	2
Зенитные турели †	Все	1	1	1
Укрепляющее поле	Все	1-3	1	2
Система пожаротушения †	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	1	2
	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	2	2
	Гранд-крейсеры	3	3	2
Световая Сеть	Все	10 генерирует	2	2
Постановщик минных полей	Транспорты, Лёгкие крейсеры, Крейс.	1	4	1
Силовой таран †	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	0	2
Дополнительные возможности				
Средства разработки комет †	Транспорты	3	4	1
Постановщик помех КЛ-247 †	Все	4	0	1
Мануфакторум †	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	1	2
Медицинская палуба †	Все	2	1	1
Мелодиум †	Все	1	1	1
Плазмозаборник †	Рейдеры, Фрегаты	2	3	3
	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	3	4	3
Залы пилотов †	Все	1	1	1
Системы сбора трофеев †	Транспорты, Лёгкие крейсеры, Крейс.	5	3	3
Ремонтная палуба малых судов †	Лёгкие крейсеры, Крейсеры	2	2	1
Причал космического дока †	Транспорты Простр. 50+, Гранд-крейс.	7	14	4

† Этот компонент может быть установлен на корабль только в одном экземпляре.

Таблица 1-11: Компоненты Археотека

Компонент	Возможные классы корпуса	Энергия	Пространство	ОК
Двигатель модели Кипра класс 1	Транспорты	30 генерирует	10	2
Двигатель модели Кипра класс 2	Рейдеры, Фрегаты	40 генерирует	12	2
Нова орудие Юпитерианской модели	Крейсеры	6	7	5
Плазменно ускоренный торпедный аппарат	Все	2	4	2
Варп антенна	Все	1	0	2
Варп Секстант	Все	4	0	2

Плазменно ускоренный торпедный аппарат

В первые дни Империума были потеряны для человечества некоторые миры-кузницы производившие оружие и компоненты звездолётов, в том числе и торпеды. Определение «Плазменно ускоренный торпедный аппарат» относится к типу запуска торпед, а не к конкретной модели. Подобное оружие использует плазму из корабельных двигателей для «горячего запуска» торпед, а интегральные системы наведения постоянно обновляют профили целей в машинных духах торпед. Благодаря множественным усиленным адамантиумом противовзрывным люкам они даже безопаснее своих коллег. Этот компонент способен выполнить залп из четырёх торпед. Боезапас составляет 16 торпед, плюс четыре дополнительных, в том случае если капитан не против держать торпеды «в трубах». Компонент использует все правила торпедного аппарата.

Горячий запуск: Выпущенные из этого компонента торпеды в тот ход в котором они выпущены двигаются со скоростью увеличенной на +4 ПЕ. В следующий ход они возвращаются к своей обычной скорости.

Точность Авгуров: Торпеды, запущенные этим компонентом получают бонус +10 к попаданию.

Взрывоопасный: Если этот компонент Повреждён или Уничтожен (но не Обесточен или Разгерметизирован), а торпеды были загружены в трубы, имеется 5% шанс взрыва. В этом случае компонент уничтожается, а корабль получает 2к5 урона Прочности Корпуса.

Варп антенна

Во времена начала расширения Империума многие ведомые сияющим светом Астрономикона навигаторы были гораздо менее искусны в поиске пути сквозь варп. Дабы им в этом помочь к внешнему корпусу многих судов были добавлены массивные силовые жезлы. Они функционировали как антенны, позволяющие навигатору проще править по сигналам Астрономикона.

Его Святой Свет: Навигатор получает бонус +20 ко всем проверкам на нахождение Астрономикона.

Маяк: Вдобавок к повышению чувствительности навигатора, этот компонент также делает судно гораздо более заметным в варпе для других. Корабль оснащённый Варп антенной получает модификатор -10 ко проверкам на Столкновения при варп-путешествии.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Варп Секстант

Этот массивный погрузочной бак усиливает способность Навигаторов безопасно ощущать приливы и отливы за пределами судна. Широкий спектр датчиков измеряет интенсивность и направление варпа за пределами звездолёта. Затем эта информация безопасно передаётся Навигатору, так что она может быть легко рассмотрена и проанализирована. Далее массив когитаторов Секстанта помогает Навигатору в определении известных маршрутов и расчёта их нынешней стабильности.

Верный Путь: При использовании Варп секстанта Навигатор получает бонус +20 ко всем проверкам Восприятия или Навигации (Варп) при проведении судно через варп.

Таблица 1-11: Компоненты Археотека

Компонент	Возможные корпуса	Энергия	Простр.	ОК	Сила	Урон	Крит. Рейт.	Дальн.
Нова орудие Юпитер †	Крейсеры	6	7	5	†	2к5+7	†	6–35
Плазменный торп. аппарат	Все	2	4	4	4	–	–	–

† Правила на Силу и Критические попадания Нова орудий находятся на странице 17

II

The Imperium's Shield

Долг Имперского Флота

•

Линейный Флот Каликсиды

•

Линейный Флот Коронус

•

Знаменитые корабли

•

Звания Линейного Флота

Глава II: Щит Империума

"Если Адептус Астартес – гнев Императора, а Астра Милитариум – Его молот, тогда Священный Флот – это Его могучий щит."

— кардинал Крегори Хестор

В 41-м тысячелетии человечество, благодаря своему господству в космосе, превосходит любую другую расу Галактики. Немногие способны путешествовать среди звёзд столь же легко, как люди с их миллионами разбросанных по всему Империуму кораблей. Даже одного существования Имперского Флота достаточно, чтобы держать возможные угрозы на расстоянии многих световых лет от честных граждан. Если же большие пушки всё же оказываются нужны, военные могут собрать целую армаду градоподобных боевых кораблей и обратить противника в пыль. Постройка и содержание такого множества звездолётов – тяжелая задача, в особенности учитывая падение имперского технологического уровня, но её необходимость очевидна. Именно контроль над межзвёздными путешествиями и торговлей гарантирует сохранение жизни Империума, который, если бы не Флот, вскоре прекратил бы свое существование.

Несмотря на многочисленность имперских кораблей, космические странствия по-прежнему чрезвычайно опасны. Многие беды могут обрушиться на путешественника, ведь ему предстоит иметь дело с ненадежными и рискованными «процедурами». Многие из используемых на звездолётах технологий не до конца понятны, и особую тайну являет собой процесс входа в варп. Поговаривают, что невелики шансы вернуться домой того, кто преодолевает межзвёздные расстояния: странник может застрять на далёкой планете, обречь себя на корабельную службу до скончания своих дней, либо же сгинуть, став жертвой бесчисленных опасностей космических перелётов.

Тем не менее путешествия в пределах одной системы далеко не так опасны. И хотя все корабли пересекают космическое пространство, межпланетные и межсистемные перелёты существенно различаются. Путь от одной планеты к другой – детская забава в сравнении с долгим странствием межзвёздного путешественника. Дабы лучше понимать жизненно важную задачу Имперского Флота, первым делом необходимо обозначить, в чём состоит это различие.

Распространённые межпланетные корабли

Ниже приведено несколько разновидностей межпланетных кораблей, часто выделяемых пустотоходами:

Астероидный добытчик: от одноместных челноков до полумобильных гигакомплексов.

Ракета-носитель: мощная крылатая машина, обычно управляемая сервитором и предназначенная для доставки грузов на орбиту.

Бриг: небольшой корабль для доставки личного состава или заключённых.

Курьер: быстроходный корабль для небольших, но важных грузов.

Катер: небольшое межпланетное судно, нередко вооружённое.

Грузовик: межпланетное грузовое судно среднего размера.

Челнок: крылатый корабль, подходящий для полетов в атмосфере.

Лихтер: лёгкий грузоперевозчик, медленный и громоздкий, не приспособленный ни для чего, кроме грузоперевозок.

Люггер: тяжелый грузоперевозчик с мощными двигателями, подходит для высокой гравитации.

Монитор: медлительное, но тяжеловооружённое оборонительное судно.

Пассажирский лайнер: крупное судно, сконструированное для перевозки людей. Так как немногие могут позволить себе роскошь космического путешествия, редко встречаются за пределами наиболее густонаселённых систем.

Пинас: небольшой корабль, способный к орбитальным и межпланетным перелетам.

Прогулочный корабль: яхты и другие игрушки для элит.

Коммюнике Флота
Отправлено: астропат Терник – 409.814.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн, капитан «Грифона», командующий офицер Стражи Прохода 27 Эст.
От: коммандер Виктория Хорн, капитан «Ястреба», длительные операции, пространство Коронус.
В две склянки утренней вахты «Ястреб» достиг дальней границы своего района крейсирования и в данный момент расположился под румяным сиянием Бича Бога-Императора. Команда видит в этом доброе предзнаменование, знак того, что порочное Пространство озарил Его гнев. Как только люди в достаточной мере придут в себя после стресса от череды варп-переходов, «Ястреб» перейдет к следующему этапу своего патрулирования. Я использую уединенность нашего текущего положения, чтобы дать команде время отдохнуть, не опасаясь атаки, до того как мы уйдем в Имматериум еще на несколько недель.
Конец коммюнике флота.
Постскриптум: Как же меня раздражает это ожидание, Натан. Знаю, что команде нужно отдохнуть, но я рвусь продолжить свой патруль. Надеюсь, у тебя в штабе все хорошо.

Межпланетный перелёт

Межпланетники – это корабли, способные перемещаться между планетами в пределах звёздной системы, например с Терры на Марс, или же переправлять грузы на орбиту и обратно; они обеспечивают значительную часть космических перевозок, осуществляемых вокруг имперских миров. В более развитых звёздных системах эти суда на удивление многочисленны: начиная с одноместных курьеров и грузовиков, грузовых люггеров и астероидных добытчиков и кончая пассажирскими лайнерами и прогулочными яхтами. Так как межпланетники не могут сами входить в варп, то им не под силу покинуть систему, а потому военные космолёты данного вида зачастую зовутся внутрисистемными кораблями.

В сельском хозяйстве, шахтёрском деле и иных видах освоения ресурсов применяются крайне специализированные корабли, такие как, например, гигантские линзы, кометные захваты или плазмазаборники. Там, где проходят прибыльные торговые пути, может возникнуть межпланетная контрабанда и пиратство. Как правило, это происходит в том случае, когда некогда честный коммерсант не в силах устоять перед искушением лёгкой наживы. Чаще всего подобное случается в тех системах, где люди обжили разнообразные луны и астероиды, дающие пиратам множество укрытий, а контрабандистам – изобилие мест для хранения своих товаров.

В большинстве систем, где используются межпланетные корабли, есть и различные орбитальные станции. На приграничных планетах они могут быть представлены парой мрачных административных и карательных объектов, в то время как над более населёнными зачастую располагаются нуль-гравитационные фактории, доки и верфи, спутники планетарной обороны и даже соборы и жилые блоки. Вокруг древнейших миров человечества, таких как Марс или Святая Терра, за тысячелетия выстроились целые орбитальные кольца.

Межзвёздное путешествие

В отличие от межпланетников, в большинстве звёздных систем межзвёздные корабли — нечастое зрелище. Совершить переход между светилами – значит пройти через пространство варпа со всеми таящимися в нём опасностями. Прыжок на расстояние более чем в несколько световых лет без направляющего судно навигатора оказывается необычайно рискованным, а все обеспеченные ими звездолёты фактически находятся под властью Империума. Как правило, хартии на межзвёздную торговлю, которые зачастую являются наследственными, строго регулируются и ревностно охраняются. Жизнь большинства капитанов-хартистов проходит в рейсах по одному проверенному маршруту меж двух светил. Вольные торговцы – это те особенные личности, которым вручен патент, дарующий право путешествовать за пределы Империума и прокладывать новые маршруты.

Вследствие событий Эры Отступничества и Ереси Гора были приняты строгие декреты, запрещающие планетарным губернаторам иметь под своим контролем межсистемные корабли. Контролируя перелеты через варп, можно сдерживать гражданские войны, эпидемии и порчу – а потому власть над ними твёрдо, пусть и дистанционно, держат в своих руках Высшие Лорды Терры.

Даже в такой монолитной организации как Империум, есть дыры, через которые многое может просочиться. Жадные торговцы известны тем, что возят грузы и людей, с которыми не должны связываться, и, разумеется, такого рода деятельность — это именно то, что обычно привлекает внимание Инквизиции и Адептус Арбитрес.

Разница между межпланетным и межзвёздным кораблем заключается в том, что последний оснащён варп-двигателем. Именно он позволяет проникать сквозь тонкую оболочку между материальной вселенной и варпом. Пока звездолёт находится в Имматериуме, поля Геллера образуют вокруг него пузырь реальности, движущий судно и не дающий ему погибнуть в бушующих энергиях варпа.

Величина варп-двигателей пропорциональна габаритам судна, на котором они установлены, а потому на торговых или эскортных кораблях они массивны, а на военных – просто необъятны. Даже самые малые звездолёты могут по меньшей мере достигать размеров крупнейших внутрисистемников, а то и многократно их превосходить. По этой причине практически невозможно встретить судно, габаритами уступающее рейдеру или крупному межпланетному грузовику. Впрочем, ходят слухи, что Инквизиции и Оффицио Ассассинорум доступны более специализированные звездолёты, меньшие по размерам и в большей степени соответствующие их запросам.

Варп-двигатель, каковы бы ни были его размеры, всегда располагается в самом защищённом месте из всех возможных – в самом сердце корабля. То, как этот механизм работает, и как им управлять, – один из самых охраняемых секретов Адептус Механикус и Навис Нобилите. Отказ варп-двигателя обычно предвещает гибель судна, которая может быть как быстрым и эффектным зрелищем, так и медленной и мучительной смертью в дрейфе по варпу.

Долг Имперского Флота

"Доверять Флоту? Я доверяю этим назойливым дуракам только проявлять неуместный интерес к работе честного человека."

— вольный торговец и рабовладелец Кракин Феквард

Корабли Имперского Флота превращают теоретический контроль Высших Лордов над межпланетными перелётами в бронированный и вооружённый факт. Корабли Флота не только защищают Империум от бесчинств ренегатов и ксеносов, но и приводят в исполнение твёрдые правила Имперского закона. Даже самый амбициозный планетарный губернатор знает, что без помощи Имперского Флота он надёжно изолирован в своей системе. А предательская деятельность, в достаточных масштабах, неизбежно приведёт к конфликту с Флотом и его неисчерпаемыми ресурсами. Огромное количество кораблей Флота поступает из различных источников которые обладают собственной историей и особенностями.

Рождение боевого корабля

Скорее всего звездолёт пришёл из одного из четырёх источников: планетарные верфи, Флотские доки, миры-кузницы Механикус или восстановлен из обломков.

Планетарные верфи

Большинство космических кораблей строится планетарным правительством или коммерческими предприятиями на «местных» верфях, возможно в качестве десятины Империума. Лишь самые развитые системы могут отдавать десятину межзвёздными кораблями, но межпланетные корабли могут усилить оборону системы.

Строительство космического корабля с нуля — крайне серьёзная задача, её выполнение может занять годы укомплектования для судна эскортного класса и века для постройки крупного боевого корабля. Для этого требуются огромные усилия бесчисленных работников и огромное количество высококачественных материалов. Столь грандиозная работа возможно не будет завершена в течении жизни нескольких поколений. В конечном итоге окончание этой работы — зажигание ещё одной звёзды в небе — станет временем праздника или траура, в зависимости от местных традиций.

С точки зрения Имперского Командующего такие усилия хорошо вознаграждаются. Один крупный корабль или несколько эскадр эскортных кораблей может составить огромную часть отправляемой Имперским властям десятины развитого мира. Адептус Терра особенно благоволит десятине уплаченной кораблями, поскольку это смягчает бремя Администратума по снабжению Флота, ему остаётся лишь найти экипаж для кораблей, а это можно сделать в любом месте где он необходим. Для сравнения десятина производственными товарами, полками Астра Милитариум или, ещё хуже, сырьём ещё более усложняет бремя логистики в Империуме и иногда чревата быстрой казнью префекта Сектора. Однако, строительство коммерческих пустоходных кораблей строго регулируется Имперскими властями и может происходить только с соответствующими хартиями на местах. Корабль редко строится для прямой продажи, инвестирует тот, кто может окупить корабль при длительной межзвёздной торговле.

Флотские доки

Имперский Флот строит большую часть своих кораблей на главных базах флота или крепостях Сегментума. Гигантские верфи работают день и ночь, чтобы восполнить непрерывно растущие потери судов, потерянных в варпе или уничтоженных в бою. Целые армии мужчин и женщин работают всю жизнь дабы своим трудом поддерживать Имперский Флот в живых, а гордые корабелы хвастаются своим присутствием при закладке киля или спуске корабля.

Дизайн военных кораблей очень мало изменился за тысячелетия, но корабли Флота построены надёжно и соответствуют самым высоким стандартам, используя только самые проверенные и испытанные технологические шаблоны. Некоторые считают построенные Флотом корабли чересчур простыми по сравнению с более причудливыми произведениями планетарных верфей. Более мудрые капитаны знают, что нет более надёжного корабля чем построенный на Флотской верфи, где каждая заклёпка благословляется, а каждый шов трижды проверяется.

Корабли Имперского Флота наиболее легко опознать по их бронированным носам. Эта особенность часто копируется на планетарных верфях и мирах-кузницах, но редко с удовольствием смотрится на построенных Флотом кораблях. Тридцать и более метров твёрдого адамантиума увенчанных усиленным тараном в виде гордой аквиллы являются стандартом, который в прошлом был последним что видели многие еретические или ксеносские корабли, совершившие критическую ошибку — противостоящие Имперскому Флоту.

Миры-кузницы

Великие миры-кузницы Адептус Механикус неустанно работают, создавая корабли и ордонас для них в своих собственных орбитальных мастерских. Подавляющее большинство этих судов поступает в собственный флот Механикус — Эксплораторам, как топливо для бесконечного поиска знаний. Остальные идут Флоту, в частности большое количество эскортных судов. Небольшое количество попадает в руки вольных торговцев в обмен на помощь в получении новых знаний, ведь такие люди идут в авангарде Имперских исследований.

Корабли произведённые на мирах-кузницах — чудеса инженерии, оснащённые множеством систем, которые едва ли понимают в нынешнюю эпоху. Кузницы особенно известны возможностью создавать особо толстую броню, благодаря гигантским плавильням адамантиума и отливочным площадкам, которые есть только на мира-кузницах. Когда огромные литые плиты начинают остывать, множество сервиторов и чернорабочих вскарабкиваются на них и начинают приклёпывать их к скелету корабля.

Лишь после того как будет закончена наружная обшивка технопровидцы и магосы поднимаются на борт, дабы провести магический ритуал «Подгонки». Это длительный процесс, характеризующийся бесконечными церемониями ублаговоления отдельных духов машин и молитвами Омниссии, во время установки каждой из тысяч систем. Нехватка материалов и другие непредвиденные обстоятельства может заставить производство остановиться и десятки частично построенных судов будут висеть, возможно десятилетия, на орбитах над миром-кузницей.

Восстановление из обломков

Сокрушённые корабли эвакуируют и отремонтируют если это возможно. Время и ресурсы необходимые для создания нового корабля столь велики, что восстановление даже сильно повреждённого корабля всегда выгоднее чем закладка нового от киля.

Помимо чисто экономических соображений, старые восстановленные корпуса ценятся за свою обычно превосходную конструкцию. Поскольку со времён Тёмной Эры Технологий многие знания были утеряны, суда построенные в последние эпохи часто слабее, медленнее и менее мощно вооружены чем их предшественники. Изменчивый характер варпа позволяет остову корпуса появится через тысячи лет после исчезновения, неся сокровища потерянных технологий ушедшей эпохи.

Захват остова представляет серьёзный приз для любого капитана, но чреват опасностями. Корабль павший в бою может немедленно взорваться катастрофической перегрузкой плазменного двигателя или имплозией его варп коллеги. Продырявленный и дрейфующий, корпус может в любой момент взорваться, а часть его экипажа может всё ещё выживать в герметизированных отсеках, готовая драться как загнанная в угол крыса против любой попытки захватить корабль.

Даже если остов был покорён, пожары потушены,

а двигатели стабилизированы его всё равно необходимо отбуксировать в порт. Часто его необходимо оставить с надеждой вернутся позднее со специальными спасательными судами. Остовы обнаруженные в открытом космосе возможно дрейфовали из зоны боевых действий, или стали жертвой заражения, болезни или голода. Последние могут быть в полной сохранности, но принести ужасные опасности горе спасателю.

Космические скитальцы

Мрачные сказания изобилуют ксеносами, каннибалами и обитателями варпа найденными на дрейфующих корпусах жадными капитанами. Ещё хуже то, что судно дрейфовавшее в потоках Эмпирей несколько долгих веков становится пространственно неустойчивым. Через несколько дней, недель или часов после перехода в реальное пространство оно может уйти обратно в варп — унося с собой любого несчастного дурака оказавшегося на борту.

За неисчислимые тысячелетия неустойчивые корпуса попавшие в течения и приливы Имматериума сливаются с другими обломками, медленно собираясь в то, что зовётся космическим скитальцем. Космический скиталец может состоять из десятков и даже сотен разрушенных кораблей перемолотых вместе в вечных глубинах Моря Душ. Космические скитальцы вырывающиеся из царства кошмаров в реальное пространство, появляются на периферии случайных и удалённых звёздных систем, а потом также загадочно уходят в варп.

Несмотря на строгие предписания Имперского Флота о недопустимости приближения к скитальцу, каждый корабль в системе стремится к нему стоит ему лишь появится. Богатство, лежащее за пределами мечтаний, и алчность гонят экипажи высадится на скиталец и вырвать из него археотек до прибытия Флота или Адептус Механикус. Бдительность Флота оправдана, ведь космические скитальцы часто используют ксеносы — в частности орки — как «попутку» между звёздами, кроме того, внутри может быть чума неизвестная Человеку. Прибытие космического скитальца может принести ужасы способные уничтожать целые звёздные системы, а потому простой народ считает их появление ужасным предзнаменованием.

Несмотря на риски Флот не желает немедленного уничтожения космического скитальца, если он не представляет непосредственной опасности. Немало наиболее прославленных боевых кораблей Флота были восстановлены из космических скитальцев. Одно из таких судов — линкор типа Император *Божественное Право*, флагман Линейного Флота Готик адмирала Равенсбурга. Для Адептус Механикус космический скиталец — сокровищница потерянных и забытых знаний, которая должна быть захвачена любой ценой.

Космический скиталец с трудом расстаётся со своими секретами. Скорее всего его интерьер будет являть собой лабиринтообразное переплетение коридоров и полураздавленных отсеков, в котором почти невозможно ориентироваться. Время также всегда ограничено, ведь космической скиталец неизбежно в какой либо момент вернётся в варп. Это известно Адептус Астартес, которым необходимо вовремя покинуть опасный скиталец. Для этой задачи нет более подходящей силы в Империуме.

Анатомия корабля

Линейный Флот Каликсида владеет кораблями пришедшими из многих источников: оставшиеся со времён Анжуйского крестового похода, присланными из резервного флота Сегментума, а также полученными в качестве десятины. С тех пор минули сотни лет и с тех пор многие корабли были выведены в резерв Сегментума, поскольку, с точки зрения Флота, сектор сравнительно спокоен. Однако, в последние десятилетия, с расширением исследования пространства Коронус, флот неуклонно укреплялся. Множество великих кораблей вновь встретились впервые со времён Века Святого Друза, в то время как многие менее известные прибыли из густонаселённых центральных миров.

Каждое судно линейного флота во многих отношениях уникальный результат длительного труда умельцев и

мастеров работавших под бдительным оком Механикус. Часто суда одного класса или типа имеют индивидуальный выверт в конструкции, отличающие его то однотипных судов. Тем не менее, имперский проект корабля благодаря традициям сохраняется тысячелетиями и основная конструкция неизменна.

Первым компонентом конструкции корабля является позвоночник или киль. Этот массивный брус адамантиума является основанием для палуб корабля которые набираются на него (в случае киля) или отходят от него (в случае позвоночника). Корабли основанные на киле обычно имеют более плоскую конструкцию, с меньшим числом более широких палуб, а основанные на позвоночнике — как правило имеют более узкие палубы скомпонованные вертикально и более высокий борт.

При необходимости задняя часть корабля занимается его двигательной частью. Далее следуют машинные залы, хотя некоторые конструкции военных кораблей предполагают их размещение в прикрытой бронёй середине корабля и проведении питания оттуда. Командная палуба традиционно находится выше остальных, смещена к корме судна и увенчана навигационными шпилями. На военном корабле большинство остальных палуб заняты орудийными батареями, ангарными отсеками, торпедными аппаратами и толстыми броневыми листами.

Имперский дизайн военных кораблей с 37-ого тысячелетия благоволит чрезвычайно тяжело бронированному носу, но можно найти огромное количество исключений, наиболее известны Юпитерианские суда и корабли выпущенные до М36. Меж флотских теоретиков всё ещё бушуют дебаты о достоинствах носовой брони и оружия, но было замечено, что имперские капитаны стараются подставить врагу более толстую носовую броню. По мнению многих лордов высших адмиралов это именно то, что они и должны делать.

Корабли тысячелетиями бороздят пустоту, и за свою долгую жизнь могут быть переоборудованы множество раз. Вместительные палубы космического корабля могут десятилетиями нести ряды сверкающих макроорудий, а затем, после переоборудования, на них могут ещё десятилетиями размещаться благочестивые пилигримы. Каждое изменение или усовершенствование создаёт характер корабля, навсегда добавляя ему мистики, делая его любимым или пугающим своих временных владельцев. Различные конфигурации палуб могут быть описаны достаточно подробно, тем не менее, они являются рабами своего функционала.

Орудийные палубы

Двигатели и реакторы составляют около трети массы корабля, а орудийные палубы, как привило, занимают три четверти оставшегося пространства. Даже отдельное макроорудие это гигантское, размером с дом устройство, усеянное платформами, кранами, линиями питания и трубопроводами требующими труда сотен человек. Башни лэнсов ещё крупнее — размером с жилой квартал и экипажем в тысячи человек. Обслуживание макроорудий всех видов чрезвычайно трудоёмко, причём положиться на автоматику в бою можно лишь в нескольких системах.

Лазерное, мельта и плазменное вооружение питается, как правило, от расположенных внутри орудийной палубы пакетов генераторов и мульти-тональных реактивных ячеек поднимаемых из нижних магазинов. Случайные скачки напряжения на этих палубах заставляют членов экипажа носить, во избежания ожогов, защитные костюмы. Большую часть времени экипаж занимается пересоединением или заменой компонентов, а также возвратом на место искрящихся линий питания, для чего применяются изолированные крюки. Макроорудия стреляющие твёрдыми снарядами требуют куда больше труда для перекладывания и загрузки огромных снарядов в ожидающие проёмы. Также экипажу макроорудий приходится иметь дело с тем, что они сидят на складе боеголовок достаточных для уничтожения города. Многие капитаны по прежнему предпочитают макроорудия, несмотря на необходимость экипажу заниматься средневековым трудом. Ведь макроорудия могут быть заряжены и вести огонь даже после получения такого урона после которого энергетическое оружие замолкает.

Макроорудия, как правило, устанавливаются в индивидуальных орудийных камерах, для уменьшения урона при детонации магазина. Энергетические орудия же, размещаются на орудийных палубах по несколько штук, для большей доступности. И там и там климат горячий, душный и опасный для экипажа. Экипаж квартирует в рассеянных ячейках встроенных в пол или стены орудийной палубы, и доступ в остальные части корабля им строго ограничен. Насильно набранные члены экипажа скорее всего первое время будут работать у орудийных батарей. Для перетаскивания и укладки многотонных боеприпасов нужен тяжёлый, каторжный труд, а не опыт.

Каждое орудие находится в ведении командира орудия, а на каждой орудийной палубе есть как минимум один старшина. Номинально заряжает орудия палубы энсин или лейтенант, но он редко покидает командную палубу и является лишь бестелесным голосом в вокс передатчике. Настроения экипажа и палубы зависят от командира орудия и старшины. Они могут быть как уважаемыми товарищами профессионалами, самостоятельно пробившимися наверх и могущими соблюсти баланс между приказами офицеров и благополучием команды, так и устрашающими деспотами, поддерживающими дисциплину любой ценой.

Торпедные палубы

На многих Имперских кораблях под носовой бронёй оборудованы торпедные палубы, давая им весьма дальнобойное вооружение действующее по курсу корабля. Торпедные палубы широкие и высокие, но их сильно укреплённые перекрытия угнетают и заставляют чувствовать себя как в пещере. Впечатляюще толстые рельсы ведут от загрузочных устройств великих отсеков в палубе до отдельных выходных отверстий труб запечатанных толстыми гермостворками.

Торпеды требуют ещё больше труда чем корабельные орудия и обслуживающий персонал может исчисляться тысячами. Каждая торпеда, это громадное устройство имеющее длину до шестидесяти метров и оснащенное неустойчивым суббоеприпасом и плазменными боеголовками. По этой причине торпедам нужен более опытный экипаж чем артиллерии. Авария на орудийной палубе может стоить жизни членам экипажа, но на торпедной — подвергает риску весь корабль.

Общеизвестно, что процесс загрузки торпеды одинаково труден и опасен. Он начинается с ритуальных проверок давления в торпедных аппаратах, прежде чем их внутренние кропотливо изогнутые двери откроются. Затем торпеда поднимается из надёжно бронированного хранилища, расположенного несколькими палубами ниже, при этом произносятся соответствующие катехизисы приветствия и целеустремлённости. Многочисленные, тысячесильные рабочие бригады тащат огромные ракеты по рельсам в открытые трубы.

После этого удаляют торпедные замки, и внутренние двери трубы закрываются, внешние двери разгерметизируются, а экипаж спешит укрыться в керамитовых бункерах, ожидая команды запуска. Даже с толстыми и закрытыми внутренними дверями ужасающие энергии освобождённой торпеды, а точнее её плазменного двигателя, создают обратную тягу тепла и радиации, убивающую всякого кого касается.

Когда торпеды вырываются наружу, корабль ощутимо вздрагивает. Любой человек с опытом службы на военном корабле может сказать что был произведён залп, поскольку чувствует перераспределение массы. Как только торпеда начала свой путь сквозь пустоту навстречу своей цели, экипаж покидает свои бункеры чтобы произвести необходимый ремонт и повторить процесс.

Даже в мирных условиях торпеды должны периодически подниматься со склада для миропомазания и проверок на неполадки у техножреца. Говорят что во время долгих циклов обслуживания между боями торпедная обслуга может проникаться высокими чувствами к своим зарядам. Они наблюдают взлёт своих любимцев с любопытной смесью гордости и утраты.

Ангарные отсеки

Ангарные отсеки малых судов это шумные места, как правило имеющие вид открытого центрального эллинга, окружённого рядами мастерских, оружейных хранилищ и зон технического обслуживания. Крупное судно может нести целые эскадрильи перехватчиков и бомбардировщиков, выстроенных на готовых к пуску станках, в то время как меньшим судам, возможно, придётся довольствоваться горсткой приданных судов для связи с пинасами, катерами и различными иными межпланетными кораблями.

Большинство ангарных отсеков построены с открывающимся непосредственно в космос проёмом, прикрытым силовым полем, которое сохраняет атмосферу в пределах корпуса, хотя корабли с ангарным отсеком известны как «дырявые». Бронированные затворы используются для полного запечатывания отсека между взлётами и посадками во время боя и в течении варп-переходов. От остальной части судна ангарные отсеки отделяют, на случай попадания случайного выстрела в отсек и детонации ожидающих загрузки боеприпасов, толстые переборки.

В сущности, многие говорят, что Имперский флот хотел бы полностью отказаться от использования малых судов, попросту из-за катастрофического высокомерия штата младших офицеров пятью тысячелетиями ранее, во время печально известной «привилегии Гареокса» в сегменте Темпестус. В конечном счёте поразительная гибкость малых судов гарантировала их дальнейшее присутствие на борту Имперского Флота, несмотря на длительное неодобрение некоторых Лордов Высших Адмиралов. Авианесущие корабли часто чувствуют себя отдалёнными от остального Флота, ведь их неортодоксальный экипаж склонен доказывать своё равноправие защитникам традиционных «больших пушек».

Машинные палубы

Машинные палубы являются бьющимся сердцем корабля. Эти огромные как кафедральный собор пространства на котором преобладают гремящие плазменные реакторы и бронированные проводники, передающие бесчисленные гигаватты энергии кораблю. Крупный корабль может иметь десятки реакторных камер, соединённых воедино для удовлетворения титанических потребностей корабля в энергии. Меньшее судно скорее всего удовлетворится одним реактором запихнутым в бронированный трансепт. Машинные палубы всегда наполнены технопровидцами и

техно-савантами всех мастей, размахивающими кадилами, исполняющими ритуалы и трижды проверяющими друг друга бесчисленными сервиторами, все они день и ночь заботятся о реакторах под пристальным взором Красных Жрецов Марса.

Хотя генератории щитов являются частью машинных залов и обычно расположены на рядом с ними, они достойны отдельного упоминания. Эти толстые ребристые камеры размещаются бесконечными рядами гудящих генераторов проецирующих главные пустотные щиты и множество малых щитов, нужных для поддержания целостности корпуса. Перенаправление энергии генератория в битве — жизненно важно для контроля повреждений.

Погружение с головой в сияющее инферно безграничных энергий ради выключения перегруженного генератора, это работа для по настоящему отважных людей и немногие смогут выбраться оттуда живым. Добровольцы многочисленны, ведь без них корабль получит пробоину в корпусе и потеряет воздух. Потеря воздуха приведёт к медленной и ядовитой смерти экипажа пока неумолимые законы подачи и потребления не уравняются достаточным числом смертей.

Техножрец-майорис (известный также как первый технопровидец) корабля крайне неохотно пускает кого либо не полностью введённого в Культ Механикус на машинные палубы, причём при любых обстоятельствах. Даже дружественный и высокопоставленный техножрец может получить вежливый, но твёрдый отказ в проходе.

С другой стороны, особо строптивые моряки, мятежники и зайцы могут быть отправлены Механикус, после чего их никто не увидит. Техножрецы неустанно работают над поддержанием необходимого количества сервиторов на машинной палубе, но потери от несчастных случаев постоянны, так что «новообращённые» всегда приветствуются.

Корабельные двигатели, особенно древние, могут стать святыней для ревностных членов Адептус Механику, имеющих к этому склонность. Такие закрытые общины могут расти в течении нескольких веков и часто формируют специфические и многочисленные корабельные табу. По правде говоря, зрелище ранее неизвестной конфигурации ядра или действия запальной системы может стать глубоким опытом или даже божественным откровением для техножреца или странствующего мех-ремесленника.

Шпили навигаторов

Шпили навигаторов являются самыми высокими точками на корабле. На крупных судах это причудливые башни из армапласта и стального стекла, служащие главному навигатору и его семейству домом столь пышным, что способен посрамить планетарного губернатора. Даже на скромных судах жильё навигаторов превосходно, включая как минимум ложе в стиле барокко перед смотровым выступом. Вид из шпилей часто захватывает дух. Только здесь можно оценить величественные изгибы корабля со всем множеством его ярко сияющих огней на фоне звёздного постоянства вокруг.

Некоторые навигаторы предпочитают уединение в своих шпилях, даже если судно не находится в варпе. Такие привычки одобряются офицерами Флота, беспокоящимися о том, что ценный ресурс может попасть в беду. Другие навигаторы находят извращённое удовольствие в блуждании вне корабля при первой возможности. Она находят «приключения», приглашают первых встречных на ужин в шпили навигаторов и, как правило, радуются доводя своих телохранителей до удара.

Независимо от своего поведения навигаторы окружаются на кораблях Флота почти удушающим уровнем почтения и порицать их может лишь капитан корабля лично. Поскольку оба заботятся о корабле, хоть и по своему, между капитаном и навигатором складываются достаточно тесные отношения, что позволяет снисходительно относиться к особенностям характера другого. Остальные члены экипажа, как правило, смотрят на Навигаторов через призму суеверий и делают практически всё, дабы избежать приближения к приближения к населённым призраками шпилям на вершине своего мира.

Командные палубы

Если машинные палубы — бьющееся сердце корабля, то командные палубы это его мозг. Некоторые из этих палуб отданы под офицерские квартиры, от небольших кают энсинов, до анфилад комнат капитанов и адмиралов. Командные палубы выстроены очень масштабно с длинными коридорами, величественными лестницами и колонными залами столь умело отделанными что внушают смотрящему благоговение. В некоторых точках есть высокие окна и наблюдательные выступы, защищаемые бронированными ставнями, открывают вид на на корпус судна и пустоту за его пределами. Для командных палуб характерно широкое использование камня или даже древесины, для придания чувства постоянности и неподвластной времени силы. Действительно, когда идёшь по истёртым мраморным плитам великой базилики трудно поверить, что это сооружение не покоится прямо на земной тверди.

Командные палубы часто включают в себя корабельный архив — плотно скомпонованный либрариум наполненный записями журнала, сообщениями, заявками, предписаниями, поручениями и тысячей других столь-же тривиальных вещей. В штурманской комнате расположена основа навигационных шпилей, накопленное за века собрание шифров и древних карт ревностно охраняется молчаливыми сенешалями. Многие корабли имеют целые залы трофеев, блистающие изображениями известных эпизодов жизни корабля, портретами прошлых капитанов, напоминаниями о побеждённых врагах и гравировками боевых почестей покрывающими стены. На всех кораблях Флота есть часовни Министорума, будь она крошечной

комнатой с алтарём или сводчатым залом, столь большим, что может вместить весь экипаж. В любом случае имеются в наличии вокс-кастеры и пикт-пригрыватели позволяющие передать проповеди на каждый уголок корабля, позволяя команде должным образом возносить хвалы Богу Императору за своё каждодневное выживание.

Увенчивает всё корабельный мостик и купол капитана. Мостик заполняют ряды бормочущих сервиторов и тикающих когитаторов контролирующих мириады функций корабля. Ряды ниш, заполненных мистической аппаратурой и обслуживающими её адептами, растут и растут со всех сторон. Офицеры в форме шагают меж лоботомированных рабов-сервиторов и техножрецов, выдающих сотни индивидуальных приказов, необходимых для поддержания функционирования в оптимальном режиме. Выше, в капитанском куполе, располагаются капитан и высшие офицеры. Отсюда они наблюдают, в огромном голо резервуаре, за работами на корабле, оценивают показания авгуров, контролируют уровень готовности и прокладывают курс судна в космосе.

Комплекс связи

Массив связи примыкает к командным палубам и, чаще всего, связан с ней примыкающей к мостику галерей. Здесь отпрыски Адептус Астра Телепатика едят, работают и спят практически не контактируя с остальными частями корабля. Астропаты собираются в ступенчатых президиумах и слушают астральные песни своих далёких братьев. При необходимости астропаты собираются вместе, формируя астропатические хоры и пересылая сообщения хозяина корабля.

Сервочерепа дрейфуют здесь повсюду, фиксируя каждое сказанное слово на волочащиеся пергаментные свитки. Они снабжаются перекрёстными ссылками и катализируются чтобы ни один прошёптанный слог не был утрачен. Высокие сводчатые клуатры и узкие каморки комплекса образуют спокойный, тихий и устрашающий контраст с остальной частью корабля.

Нижние палубы

«Нижние палубы» или «Низкие палубы» (часто сокращаемые до «Подпалуба») это эвфемизмы, используемые для обозначения всех палуб отведённых под обеспечение бытовых нужд корабля. Трюмы, сточные ямы, водохранилища, цистерны, восстанавливающие аппараты, прачечные, гидропоника, птицефабрики, скотобойни, холодильные склады, кухни и многое другое размещается на нижних палубах. В большинстве областей коридоры тесные, покрытые трубами и полупроходные, заполненные паром и чрезвычайно резкими запахами, а залы имеют низкий потолок и неровные стены. Палубы предназначены для специфических задач, таких как загон для гроксов или, к примеру, пузырящиеся баки для экскрементов под необъяснимо расшатанными мостками.

На нижних палубах мошенничество и надувательство широко распространены. Эта часть корабля по настоящему принадлежит морякам и здесь доступны карточные игры, крысиные бега, битвы червей-пастей. Сколько свободы капитан позволит получить команде на нижних палубах трудно точно судить. Счастливая команда хорошо выполняет свои обязанности, но отсутствие дисциплины и уважения может быстро вылиться в мятеж. Большинство капитанов старается соблюсти сложный баланс, закрывая глаза на мелкие нарушения и жестоко следуя корабельным законам в случае крупных.

... и всё пространство между ними

Все суда имеют трубы-лазы и служебные проходы в труднодоступные уголки корабля. Невероятное количество труб и проводов вьётся между палубами неся энергию, воздух и воду, при этом существует огромное количество вентилей, регуляторов и распределительных коробок которые необходимо обслуживать. Также требуется доступ к любой части громадных двигателей и прочей сложной машинерии Адептус Механикус, чтобы они смогли миропомазать машины и умиротворить их души.

На небольших судах эти пространства даже у одного человека вызывают клаустрофобию и конечно прекрасно подходят для всяких мерзостей и неприятностей. На крупных кораблях, пространство между палубами может образовывать пыльный многомильный лабиринт. Могут существовать целые секции судна, запечатанные из-за чумы, заражения или мятежа.

Ярость противокорабельного оружия может образовать огромные кратеры даже в многометровой броне. В результате ремонта может образоваться хаотичное переплетение рангоута и распорок, скрытый муравейник внутри корпуса. Области могут быть закрыты, поскольку корабль был каким либо образом перестроен в былые века, так что проходы или залы стали лишними и перестали использоваться.

Это скрытое пространство может хранить всё, от капищ тайных культов хаоса до забытых трофеев археотека, всего что нужно скрыть от вечно бдительного взора капитана и большей части команды. Игроки также могут счесть его полезным при прокладке скрытых маршрутов между районами судна, шпионаже на корабле либо других неблаговидных занятий.

Каждый раз когда МИ необходимо поместить что-либо у чёрта на куличиках, но при этом приключения проходят на корабле или нужно дать Исследователям доступ туда где они обычно не появляются — помните, что множество неисследованных территорий скрывается сразу за палубным настилом.

Крысы в стенах

Некоторые из обитателей нижних палуб неизбежно не выдержат безумия варпа и сбегут в лабиринт трубопроводов и распорок, лежащий между обжитыми областями корабля. Иные неудачливые мятежники достаточно отчаянные для побега в эти лишённые света пространства, лишь бы избежать праведного возмездия. Здесь они живут как паразиты, крысы в стенах, могущие даже размножится, если экипаж смешанный. Повышенное воздействие варпа и излучение от двигателей приводят к стремительным мутациям. Многие моряки называют этих несчастных хэлгастами.

Ряд неприятных существ умудряется каким то образом процветать и размножатся между палубами. Только виды с поразительной способностью выживать могут существовать в столь суровых условиях, при критический нехватке еды, света, воды или воздуха. Увы, ульи и миры смерти поставляют немало кандидатов. В секторе Каликсида к длинному списку Вермин Хоррибилис хранимому летописцами Флота добавляются мрачные псы, черви-пасти, синофийские сверлящие черви и ксотская кровавая саранча, список этот, к слову, начинается со скромной терранской крысы.

Заражение может стать проблемой для многих поколений пока корабль курсирует сквозь пустоту. Запасы продовольствия портятся и болезнь может принять угрожающие масштабы. Если проблему оказывается невозможно решить некоторые корабли могут даже встать в док для внутренней промывки ядом. Несомненно, некоторые суда могут стать жертвой таких паразитов, особенно если оно уже находится в бедственном положении из-за повреждений или заблудившись в варпе.

Жизнь боевого корабля

Во время своей службы боевой корабль выполняет множество заданий от обыденного патрулирования до участия в смертоносных флотских операциях. Он видит как сменяют друг друга поколения капитанов и членов экипажа, но записываемые истории принадлежат кораблю. Каждый умерщвлённый враг, каждая сожжённая планета записывается в летописи корабля, дабы те кто придёт после знали, кто несёт их меж звёзд. Боевые почести и награды корабля наносятся на броню корабля в виде свитков и скульптур, чтобы все могли их увидеть. Столкновения с противником могут быть редки, но каждая из них будет увековечена в деталях.

Патрули

Большая часть жизни военного корабля проходит в патруле. Каждый суб-сектор насчитывает множество систем в «глухом пространстве» лишённых Имперского внимания. Теоретически Имперский Флот обязан все такие места патрулировать, для защиты от посягательств ксеносов, пиратов и контрабандистов.

Однако, на практике корабль может потратить на патрулирование тысячи лет, но не прикрыть даже небольшую часть суб-сектора. Регулярно патрулируются только наиболее часто используемые торговые пути и наиболее вероятные места правонарушений, а остальные лишь периодически. Запретные миры редко постоянно ограждаются кораблями Флота, если конечно на это нет прямого указания. Вместо этого, размещаются сигнальные буи, предупреждающие ближайшие патрули о наличии и приметах любых нарушителей.

Станций дальнодействующих ауспексов и дозорных спутников на всех не хватает. Тем не менее, командиры патрулей всегда ищут информацию, могущую привести их к действию. В пространстве Коронус вольные торговцы рассматриваются как бесценный ресурс как раз из-за таких полезных и интересных новостей.

Для патрулей вокруг обитаемых миров и по торговым маршрутам привлекаются, как правило, эсминцы и авианесущие корабли, лучше приспособленные для антипиратских операций. Более крупные суда имеют большие запасы припасов и экипажа, но редко могут задерживаться достаточно долго для проведения утомительной проверки каждого поля астероидов и газового облака, необходимой для выковыривания пиратов. Крупные суда развёртываются при патрулировании миров фронтира и глухого пространства, особенно для «боевых патрулей» в районы с установленным заражением ксеносами.

На протяжении многих лет некоторые патрули, вроде

88-Танстар или Флотилии Фенксворлда стали общеизвестны и получили имя своих баз. Однако, большая часть патрулей является временными эскадрами и имеют только числовое обозначение. Временные эскадры также могут получить почётное наименование на Высоком Готике за славные деяния, так например, 47-я эскадра Опалителей названа так в честь сожжения корабля еретиков в Пределе Жозе 638.M41.

Долг конвоя

Большинство капитанов Флота ненавидят конвойные обязанности. Копошение как наседка с выводком хартистских судов не соответствует славным традициям флота. По счастью некоторые одарённые офицеры Линейного Флота Каликсида видят истинную ценность защиты источника силы Империума. Коммодор Вайк к примеру, сопровождает конвои через Голгенов Залив с регулярностью железнодорожного расписания и только отчаянный рейдер станет на его пути. Благодаря усилиям фактически одного коммодора Вайка богатый торговый треугольник между Сеферис Секундус, Йокантосом и Сцинтиллой является самым безопасным в секторе.

Типичный конвой может включать от полудюжины до двадцати и более торговых судов под общим командованием избранного старшего капитана-хартиста. Количество кораблей Флота выделяемых для сопровождения зависит от груза и обстоятельств. Если серьёзных кораблей противника не замечено, проход через район может обеспечивать один эсминец или фрегат на пять-шесть торговцев — этого достаточно для придания пиратам нерешительности.

Во время войны, сопровождение необходимо усилить, но нехватка часто приводит к более крупным конвоям с таким же соотношением сопровождающих кораблей. Крупные корабли привлекаются к конвоированию только при особо важных грузах или прорыве блокады осаждённых миров. Чаще крупные корабли размещаются в районах патрулирования, где они могут быстро достигнуть тех конвоев, которым нужна помощь.

Налёты

Когда патрулирование или разведка открывает растущую угрозу, Доктрины Флота предписывает агрессивно атаковать теми силами что доступны. Однако, до прибытия более мощных сил, вызов противника на битву может быть не лучшим вариантом. В таком случае ряд налётов может держать противника в напряжении до прибытия больших пушек. В секторе Каликсида налёты, скорее всего, будут проведены по требованию Святых Ордосов. Это может быть противостоянием выявленным ксено или еретическим угрозам или прикрытием для заброски или эвакуации агентов трона из враждебной системы. Для налётов необходимы быстрые суда с хорошей командой.

Каждый налёт отличатся от другого, сочетание скорости, неожиданности и дерзких задумок предназначено для захвата инициативы и потери противником бдительности. Часто налёты нацеливаются на вражеский объект или патруль и имеют целью спровоцировать реакцию врага и растянуть его силы. Если они оказываются в меньшинстве, налётчики используют своё превосходство в скорости чтобы покинуть район и заманить упрямых преследователей в приготовленную ловушку. Командиры, стремящиеся продемонстрировать начальству свои навыки, планируют и практикуют бесчисленные варианты рейдов.

Флотские операции

Крупное столкновение в которое вовлечено множество кораблей воспринимается как возможность для крупных кораблей показать что они стоят вложенных в них усилий. Медленный и смертоносный танец двух сближающихся флотов может занять недели. Природа космических кораблей такова, что от боя всегда можно уклониться, поэтому враг должен быть искусно удержан на занимаемой им позиции, которую он не может оставить незащищенной или быть убеждённым в существовании ложного изъяна или слабости перед началом собственно крупного сражения.

Такие умения справедливо считаются сферой познаний адмиралов и немногие готовы взять на себя бремя управления таким большим количеством кораблей. Как говорится, только Лорд Адмирал может потерять целый сектор за половину дня. Одна ошибка может приговорить незаменимые корабли и людей к огненной бойне, а также оставить бесчисленные миллиарды открытыми для беспощадной атаки.

По правде говоря, немногие противники достаточно сильны что могут бросить такой вызов Имперскому Флоту, что потребует целого флота. Со времён Анжуйского крестового похода Линейный Флот Каликсиды участвовал лишь в нескольких флотских операциях. Пространство Коронус сулит славу многим капитанам, с другой стороны, ходят слухи громадных флотах ксеносов, которые должны быть выслежены и истреблены.

Планетарные вторжения

В секторе Каликсида крупному флоту более вероятно собраться для планетарного вторжения, чем для битвы флотов. Такие операции, как правило, принимают для военных кораблей крайне мрачный характер из-за вездесущей угрозы налететь на мину или оборонительный лазер. Выход на позицию для орбитальной бомбардировки делает корабли ещё более уязвимым для атак. Флотская Доктрина компенсирует эти проблемы

примитивным численным превосходством, подавляющим оборону и дающим краткосрочное, но полное превосходство. После проведения высадки, элементы флота сдвигаются на высокую орбиту и дальше, где обеспечивают дальнее прикрытие. Некоторые офицеры Флота даже отстаивают идею движения транспортников вблизи боевых кораблей, ожидая, что оборона сначала подавит транспорты, с удовольствием разменивая несколько полков на отсутствие повреждений у своих кораблей.

Устрашающие восставшие миры уделяют, в ожидании визита Флота, прискорбно много внимания усовершенствованию своей обороны. Такие сильно укреплённые миры должны быть сначала ослаблены бомбардировкой перед приближением к ним. Непрерывные удары Нова орудий, торпед и авиации используются для выбивания оборонительных платформ и мониторов с безопасного расстояния. Проистекающие из этого авиационные бои часто столь-же захватывающие как и смертельны.

Планетарное вторжение вероятно затянется, так или иначе, для боевого корабля недели быстро перерастают в месяцы и годы упорных наземных сражений. Может стать трудным поддержание Боевого Духа духа команды, поскольку она не может передохнуть или получить увольнительную на охваченной планете внизу. Вместо этого они должны сидеть на орбите и день за днём беспощадно обрушивать свой гром на города и ульи, при этом каждый залп разъедает их души немного больше.

Крестовые походы

Призыв крестового похода может занести корабль далеко за пределы его родного сектора. Крестовый поход, это праведное событие при котором декларация Министорума и власть Администратума собирает флот, готовый завоевать или уничтожить множество миров. В крестовый поход отправляются только экипажи добровольцев, но так как капитан лучше знает чего хочет экипаж, все суда Флота автоматически вызываются добровольцами.

Лорд Адмирал сталкивается с трудной задачей — решить кто уйдёт, а кто останется. Флоты соседних секторов помогают, при возможности, кораблями, но согласовать запросы Администратума и нужды флота задача щекотливая. В конце компромисс будет достигнут, но он никому не понравится: крестоносный флот будет не настолько велик как в фантазиях Министорума, а Лорд Адмирал покинет сектор с тенью своего былого флота.

Пакс Империалис

Имперский флот возносит символ аквиллы над более чем миллионом миров, постоянно напоминая им о долге перед Золотым Троном. Большинство межзвёздных кораблей всегда движется от звёзды к звезде, задерживаясь лишь для пополнения запасов, после чего продолжают своё путь. Ключевые миры часто имеют несколько военных кораблей в своём флоте на полу-постоянной основе, но для статичной обороны правильнее использовать провинциальные межпланетные суда. Имперские боевые корабли бороздят пустоту, охраняя мир и неся ужас врагам Императора.

Во время первоначального прибытия на планету множество усилий прилагается к вводу в стой учреждений, удерживающих новые владения на пути добродетели в долгосрочной перспективе: судьи Адептус Арбитрес, чиновники Министорума, логистики Адептус Механикус и многие другие. Ведь Администратум знает, что даже самые важные миры могут быть веками изолированы штормами варпа, а далёкие войны могут надолго отсрочить визиты Флота. Между визитами межзвёздных кораблей могут пройти десятилетия, так что институты должны поддерживать порядок на местном уровне и напоминать любым потенциальным сепаратистам, что Империум никуда не уйдёт.

Одной из важнейших обязанностей Флота является достойный ответ, если Имперские власти считают, что необходимо напоминание о их безграничной власти. Это может быть связано с появлением прохода в угасающем варп шторме к изолированному миру или инсценировка вмешательства в дела балансирующего на краю восстания мире, в которой блефа будет больше чем огневой мощи. Порождать страх перед Богом-Императором — жизненно важная задачи флота и многие планетарные восстания были подавлены кораблями Имперского Флота без единого выстрела.

Смерть боевого корабля

Смерть может придти к боевому кораблю многими путями. Она может быть быстрой, удачный выстрел орудия в самый разгар боя может за мгновение ока превратить продут веков труда в расширяющийся шар плазмы. Многие корабли закончили таким образом, что яростные энергии, которые они использовали, пожрали их в короткой оргии уничтожения. Ещё худший, но к счастью редкий, вариант — взрыв варп-двигателя, который затягивает разрушенное судно и кричащий экипаж в варп, что происходит дальше не видел ни кто.

Огонь также может принести быструю смерть. В тесных пределах судна пожар в одном отсеке может быстро перерасти в ревущий поток огня. Температура может возрастать настолько, что металл будет течь как воск, а обычные противопожарные методы будут бесполезны. В таких условиях единственным вариантом, как правило, является прекращение подачи кислорода к огню, что на повреждённом корабле часто невозможно. Если этого не сделать, то обычно лишь вопрос времени, когда огонь достигнет двигателей или вызовет детонацию боеприпасов. В таком случае, судьба корабля предрешена.

Взятие на абордаж вызывает особенный ужас у большинства капитанов, а у правильных людей обычно

означает схватку один на один с ксеносами или слугами Разрушительных Сил. Вполне обычно для капитанов разрушить собственный корабль, лишь бы он не достался врагу. Однако, корабли Имперского Флота несут куда больший экипаж чем большинство их противников, что даёт Флоту преимущество при отражении абордажа. В отдельных случаях, экипаж взятого на абордаж корабля собирается в толпы, перебирается на корабль захватчика и оккупирует его. Такая отчаянная храбрость, как правило, вызвана необходимостью покинуть собственное умирающее судно, пока оно полностью погибло.

Смерть большинства судов тянется долго, пока судно дрейфует, медленно истекая воздухом из своих отсеков. Иногда, по настоящему героический экипаж может вытащить корабль с края пропасти и, до того как высокий вакуум не заберёт их жизни, выполнить подручными средствами ремонт или сигнализировать о помощи. Однако, сигнал бедствия может быть палкой о двух концах: в глубинах скрывается немало мусорщиков, которые с радостью захватят любой корабль, а его экипаж убьют или обратят в рабство.

Смерть найденная в бою, более-менее почётна для корабля, предназначенного для схватки. Тем не менее, немногие корабли встречают свой конец в бою. Чаще они теряются в результате несчастных случаев, голода или болезней. В частности, две последние судьбы становятся роком всех кораблей, слишком долго пойманных в ловушки приливов варпа.

Болезни могут стать ужасающей опасностью для судов проводящих недели и месяцы вдали от цивилизаций. Захолустные миры могут распространять болезни или вирусы к которым экипаж судна не имеет иммунитета. Если судовой хирургеон не сможет остановить распространение эпидемии среди экипажа, он будет сокращаться, пока людей не станет не достаточно для функционирования корабля. Даже если судно сможет достигнуть дружественного порта, он может отказать в стыковке из страха заражения.

Ужас голода может быстро превратить людей в обезумевших зверей. Кошмарные рассказы о каннибализме и ужасах ожидающих спасателей на дрейфующих кораблях неприятно распространены в моряцких тавернах. Ничто не проверяет дисциплину экипажа как нехватка продовольствия и требуется действительно могучий и харизматичный капитан для предотвращения сползания корабля в анархию.

На корабле столько завязанных друг на друга систем, что отказ одной может поставить жизни экипажа под угрозу, а несчастные случаи могут иметь фатальные последствия. Непроверенный стык, проваленный обряд обслуживания, незамеченный износ или коррозия — эти простые ошибки могут запустить каскад событий приводящий к гибели корабля. Однако, по иронии судьбы, корабли больше подвержены риску несчастных случаев в порту, чем в космосе. Опасные задачи, такие как загрузка боеприпасов, торпед или серьёзное обслуживание плазменных двигателей, крайне деликатны и в лучшие времена, а спешка и небрежность экипажа могут уничтожить корабль тем оружием которое должно было его защитить.

Другие «случайности» могут быть прямым саботажем. Враги Человечества могут пойти на многое ради повреждения или уничтожения имперского корабля, в то время, когда он наиболее уязвим. Побочный ущерб портовым сооружениям или другим судам от плазменной перегрузки или взрыва боеприпасов также может быть разрушительным. Поэтому большинство капитанов предпочитают заводить своё судно в порт ненадолго и хорошо его охраняют.

На каждое судно чья судьба известна приходится десяток, о которых известно лишь что они «потеряны». Бесчисленные суда отправились в путешествие и просто пропали, ибо окунулись в забвение в приливах Эмпирей.

Спасение

Избежать смерти когда корабль разваливается на куски — дело скорее удачи чем чего либо иного. Корабли Имперского Флота неплохо оборудованы спасательными капсулами и эфирными плотами, а каждый член экипажа имеет по крайней мере стандартный скафандр по размеру. Все эти меры предосторожности могут только поменять неминуемую гибель на возможность спасения экипажа. Независимо от того, каким образом был разрушен корабль, эта сила с той же энергичностью разрушает капсулы, разбивает плоты и разрывает костюмы. Также бывает просто невозможно достичь их, ведь они могут быть заблокированы огнём или тоннами перекрученного металла.

Те немногие счастливчики, достигшие исправных средств спасения, могут только молиться о том, чтобы судно не взорвалось до того как они освободятся. Действительно отчаянные могут воспользоваться телепортариумом, этот быстрый способ, но его рискованность, учитывая отказ питания и короткие замыкания на умирающем судне, будет феноменальной (помочь могут только способы, подобные сжиганию Исследователями Очка Судьбы).

После отдаления от умирающего корабля сравнительно легко, при необходимости, скрыться среди обломков. После битвы для обнаружения выживших требуется весьма тщательный поиск, даже если они хотят быть найденными. Со временем поиск может стать легче, поскольку мусор рассеивается, а радиационный фон слабеет, но радиус поиска также неизмеримо расширяется.

Большинство аварийных судов имеют основные

возможности долететь до соседней планеты или луны в ожидании спасения. Шансы на выживание существенно зависят от системы, но путешествие до безопасного места на крошечном судне может занять месяцы, а дожидаться прибытия помощи можно годами.

Линейный Флот Каликсиды

". . . и в последние годы Анжуйского Крестового Похода святейший Друз дошёл до дальнего предела Имперского пространства. Там понял он, что заблокирован его путь огромным и ужасным штормом, бушевавшим во всём Имматериуме, и нет ему дороги дальше.

Тогда Друз, не желавший оставить без присмотра то что лежит за пределом, во тьме языческого неверия, наказал поставить Стражу на мирах вдоль Обода. Там его слуги будут хранить миры Императора от посягательств ужасов Звёзд Гало."

— выдержка из Истории сектора Каликсида

Линейный Флот официально появился на свет в 384.M39, когда генерал Друз объявил пространство Каликс завоёванным, а Анжуйский крестовый поход оконченным. Вновь образованный сектор Каликсида получил в качестве столицы Сцинтиллу, а Порт Гнев стал штабом флота. Значительная часть Крестоносного флота была распределены между центральными секторами, другие корабли вернулись к тем причалам которые покинули шестьдесят лет назад, третьи же присоединились к новым крестовым походам. Остальные полдюжины кораблей, при содействии нескольких эскадрилий сопровождения, стали ядром нового Линейного Флота Каликсиды.

384.M39 Отцы-основатели

Все шесть судов были ветеранами крестового похода, их измученный экипаж выжил после кровавой агонии невыразимо мерзкой инопланетной расы известной как ю'ват. Большинство считает ю'ват наиболее могучим и опасным противником из врагов Крестоносного флота при завоевании пространства Каликс.

Из этих шести два гранд-крейсера *Логи Веритас Люмен* и *Логи Веритас Лекс* прибыли к окончанию конфликта, но заработали глубокие шрамы от Детей Злобы кораблей-кинжалов в последней и отчаянной схватке над внутренними крепостями ю'ват. Линкор *Кулак Адаманта* и гранд-крейсер *Огонь Небес* излили дождь расплавляющего огня и наконец

сокрушили развращённых ксеносов и их предательских союзников. Линейный крейсер *Колесница Гнева* потерял тридцать процентов своих отсеков во время попытки абордажа набросившихся Детей в одной точке над Адскими Мирами туманности Адрантис. Только вмешательство абордажной партии космических десантников ордена Железных Рук переломило ситуацию и вернуло контроль над кораблём. Линейный крейсер *Воинствующий* выжил после Фенкворлдского Бедствия 359 года когда лорд высший адмирал Ваакон по необъяснимой причине протаранил линкором типа Апокалипсис *Дитя Бури* орбитальные доки Фенксворлда, уничтожив себя и несколько десятков других боевых кораблей.

Первые несколько веков своего существования Линейный Флот Каликсида был целиком занят превращением молодого сектора из отметок на карте в реальность. Бесчисленные караваны пилигримов и колонистов нуждались в эскорте, сепаратистским режимам нужно было внушить благоговение, а пиратов — выследить. Считается, что лорд адмирал Ретман Хейс, третий удерживавший этот ранг многие десятилетия, умер от апоплексического удара ругаясь с группой капитанов хартистов, требовавших лучшей защиты своих товаров. Со временем сектор стабилизировался и Флот начал пополнятся кораблями построенными на Имперских мирах и отданными в качестве десятины. Тем не менее,

когда Флот столкнулся с первым настоящим испытанием в 467.M39 он едва справился с ним.

467.M39 Очищение Валон Урра

Умеренно передовой и высокоцивилизованный мир Валон Урр косвенно стал жертвой Войны Спеси, скрытой торговой войны спровоцированной рядом независимых миров Синофии. На Синофии боялись превосходящей индустриальной мощи имперцев и начали кампанию используя все возможные, за исключением открытой войны, средства для сохранения своего статуса. Любимым Синофианским гамбитом было использование агентов с целью получения курсового журнала и списка грузов судов участвующих в Имперских перевозках, а потом передать эту информацию ксеносам и пиратам. Бесчисленные купцы были атакованы, ограблены и уничтожены.

Ситуация стала настолько отчаянной, что четыре крупных корабля были направлены на сопровождение конвоев, входящих в Голгенов Залив. К счастью они смогли ответить на астропатический сигнал бедствия полученный с осаждённого мира Валон Урр. Богатая добыча пиратов привлекла более крупных хищников, в виде коалиции орков фрибутьеров варлорда Браззера Магтофа. Четыре крупных корабля сформировали временную эскадру во главе с *Огнём Небес* под командованием адмирала Лайтмана Капса и вступила в бой с орками на орбите Валон Урра.

Лайтман Капс одержал победу, но планета была сильно повреждена обломками оставшимися от орбитального сражения и заражена орками. В 601.M39 Валон Урр был объявлен миром-Храмом в память миллионов гражданских, погибших в тот день.

123.M40 Тройное проклятье

После Валон Урра Линейный Флот Каликсиды принял политику более агрессивного патрулирования и снижения защиты конвоев, надеясь в перспективе осуществлять основные обязанности на территории противника. Эта политика была полностью отменена в 123.M40, после потери группы крупных кораблей во главе с *Огнём Небес* и двумя линейными крейсерами типа Чаша от руки неизвестных в Бездне Асирофа.

В течение года в этом-же районе были потеряны два сильно укреплённых дозорных поста, заставляя отступить к границе сектора и прекращая дальнейшую экспансию в бездну. Этот горестный инцидент известен как «Тройное Проклятье». Несмотря на повышение бдительности не было обнаружено никаких следов напавших в Бездне Асирофа. С тех пор в субсекторе Асироф находятся немалые силы, ожидая когда скрывающийся в бездне ужас вернётся.

556-570.M40 Жгучие Мучения

Начиная с 556.M40 корсары ксеносов обрушили серию разрушительных налётов на периферию суб-сектора. Имперским лексографам они стали известны как кабал Жгучих Мучений, пиратский альянс эльдар-ренегатов, возглавляемый скрытной фигурой известной как архонт Мясник. Жгучие Мучения казалось атаковали когда захотят и за почти двадцать лет поработили два миллиона колонистов с находящихся в бедственном положении пограничных миров Периферии. Несмотря на приложенные усилия крупные корабли Линейного Флота Каликсида не смогли втянуть корсаров эльдар в бой и потерпели череду несущественных поражений а столкновениях эскортов в системах Слиф, Ганф Магна и Култ.

В 570.M40 крейсера формируют эскадру с особой миссией вблизи Синофии. Эскадра состояла из лёгких крейсеров *Несдержанный* и *Упрямый*, а так же линейного крейсера *Триумф Святого Друза*. Эскадра присоединилась к небольшому флоту Эксплораторов и вольных торговцев под общим командование вольного торговца и имперского агента Кобраса Акарина. Благодаря неизвестным средствам (многие подозревают причастность ксеносов) Акарин смог навязать прямую схватку своих сил с флотом Жгучих Мучений рядом с неназванной звездой в дальнем пространстве.

Там, под кроваво-красным светом умирающей звёзды древние обломки планет сформировали по всей системе размалывающий рой скального мусора. В этом хаосе сиял словно драгоценный камень, обрамлённый элегантными судами эльдар, портал в Паутину. На сей раз корсары ксеносов были застигнуты врасплох, и флагман Акарина *Сын Сефа* выстрелил с максимального расстояния неизвестным типом ленс-орудия. В результате этого портал временно закрылся, а те суда ксеносов что пытались бежать сквозь него были, как многие заметили, отброшены назад с большой силой.

Кабал потерпел сокрушительное поражение от объединённых Имперских сил. Пойманные в ловушку между потоком скал и нестабильным варп-искажением корсары мало что могли сделать против превосходящей огневой мощи крупных кораблей кроме как умереть. Несколько кораблей размером с рейдер пытались бежать сквозь астероидное поле, но лишь горстке это удалось. Акарин протаранил флагман корсаров, *Алтарь Пытки*, своим судном и самолично убил архонта Мясника в рукопашной. Силы Жгучих Мучений были полностью разбиты в битве, за которую корабли в ней участвовавшие были отмечены Викторикс Магна.

После падения Жгучих Мучений Линейный Флот Каликсида не испытывал необходимости в применении крупных кораблей в течении почти двухсот лет. Корабли пиратов и ксеносов бежали от одних слухах о приближении кораблей Флота. Несколько крупных кораблей были выведены в резерв, поскольку были непригодны для патрулирования и эскорта, которые стали основной обязанностью. Однако, эти на первый взгляд обыденные и разумные действия заронили семена великого пожара.

738.M40 Война Брасса

В 738.M40 мятеж на мирах-ульях кластера Гельмиро перерос в полномасштабное восстание, возглавляемое харизматичным «Императором Брассом». Будучи сильно милитаризованным, кластер Гельмиро вскоре стал опорной точкой и оружейной для повстанческих групп из десятков соседних миров. Корабли ренегатов устремились в этот регион, включая восставшие экипаж новейших кораблей — линейных крейсеров типа Чаша *Рука Хосиана* и *Обет Ада*.

Линейный Флот Каликсида оказался не готов к такому развитию событий и служащие флота предпринимали героические усилия по возвращению крупных кораблей в строй. Тем не менее, когда несколько недель спустя линкор *Кулак Адаманта* под командованием вице-адмирала Дэйса возглавил первую карательную экспедицию к восставшим мирам, он покинул порт с тысячами докеров на борту.

Кластер Гельмиро был хорошо укреплён, но вице-адмирал Дэйс приступил к методичному преодолению обороны. Для сил Дэйса наибольшую угрозу представляли линейные крейсера ренегатов, но по отдельности они стали жертвой собственной гордыни. Тактика одиноких волков, которую они использовали против обманчиво безынициативной стратегии Дэйса привела к тому, что они уступали в каждой отдельной схватке. *Обет Ада* был сокрушён орудиями *Колесницы Гнева*, а *Рука Хосиана* с трудом вырвалась из хватки *Кулака Адаманта* и бежала из системы.

Война Брасса была недолгой, но очень кровопролитной. В течении трёх лет корабли Имперского Флота висели над караемыми мирами кластера Гельмиро, поддерживая раздавливающих последние очки сопротивления титанов и космический десант. Однако, Император Брасс в попытке защитится использовал омерзительные культы Разрушительных Сил, натравивших великие ужасы на когда то процветающий кластер Гельмиро. Даже сегодня, его потерянные владения остаются избегаемыми всеми, разорёнными войной мирами.

211-226.M41 Войны Меритехов

Так называемые кланы Меритехов, коалиция пустотных семей, изгнанных из соседнего сектора Иксаниад около трёх тысячелетий назад, вышли из состава Империума в 211.M41. Кластер Мератес давно был домом для ренегатов и преступников, но анархия, порождённая многочисленными налётами кланов удивила, а затем и ужаснула чиновников Администратума сектора. В зените могущества, кланы Меритехов серьёзно угрожали стабильности сектора и вплотную приблизились к развязыванию междоусобной войны с сектором Иксаниад.

Во счастливой случайности, укрепление власти губернатора сектора Мирама Харвала привело к гибели кланов Меритехов. Харвал признал их слишком большой угрозой для своего нового домена и способствовал энергичному ответу Имперского Флота. Под патронажем губернатора Линейный Флот Каликсида пережил короткий, но быстрый рост, особенно усилились эскадры сопровождения, численность судов которых возросла.

В течении следующих пятнадцати лет Линейных Флот Каликсида методично выследил и разгромил кланы Меритехов в космосе, перед тем как превратить их миры в безжизненный щебень. Наблюдатели отмечают, что эскортные эскадры Линейного Флота завоевали доверие и многому научились во время Войн Меритехов, а полученная там репутация держится до настоящего времени.

410-412.M41 Первая осада Ваксанида

В 410.M41 астропатический сигнал бедствия пришёл из системы Ваксанид, его осадил флот конфедерации орочьих рейдеров. Ориентировочно, флот составляли восемьдесят с лишним орочьих судов, которые удерживали Ваксанид практически в тюрьме. Корабли не могли безопасно подойти, а грубые бронированные десантные корабли падали на города-ульи. Первоначальные нападения орков были быстро отбиты, но серьёзные долгосрочные угрозы были созданы Ваксаниду и Мальфианскому суб-сектору, все важнейшие торговые пути которого были перекрыты.

Тяжёлые варп-шторма разделили и задержали ответ Флота. Гранд-крейсер *Колесница Гнева* под командованием коммодора Брокка и возвращённый в строй крейсер типа Лунный *Гордость Сцинтиллы* первыми прибыли почти год спустя и, решив не дожидаться подкреплений, вошли в систему в одиночку.

Неожиданное прибытие Имперских кораблей позволило им удивить десятки орочьих рейдеров перевооружающихся на периферии системы. Ровно половина ветхих инопланетных кораблей была разбита огнём батарей и торпед, ещё до того как они смогли ответить. К сожалению, им удалось запустить стаи истрибил-бомбил и повредить *Гордость*.

Последовавшее контрнаступление орков было отраженно с большими потерями, но малая авиация продолжала беспрерывно досаждать двум кораблям, в частности, *Гордости* с его неопытными стрелками и быстро накапливающимися повреждениями. Несмотря на все трудности Брокк прорвался глубже в систему, чтобы противостоять основным силам орков над Ваксанидом.

Ожесточённость битвы возрастала, орки, обременённые награбленным, изо всех сил вели огонь по Имперским судам несмотря на истребительный огонь. Тем не менее, количество в конечном счёте сделало своё дело и *Гордость*, вцепившаяся мёртвой хваткой в страх-корабль Резак, упала на поверхность Ваксанида. *Колесница Гнева* боролась в одиночку, до своевременного прибытия *Логи Веритас Лекс* и шести вспомогательных судов. Воспрявшие Имперские силы разгромили корабли карсаров, хотя позднее было обнаружено, что значительная их часть бежала, досаждать новозаселённому миру Ганф Магна.

507.M41 Вторая осада Ваксанида

После первого нападения орков стратеги Линейного Флота опасались уязвимости Ваксанида и укрепили его оборону авгурными станциями дальнего действия на удалённых границах системы. Их предвидение было вознаграждено в 507.M41, когда космический скиталец *Вершина Свирепости* был обнаружен приближающимся в Ваксаниду в сопровождении флота орочьих кораблей. Была быстро собрана оперативная группа из кораблей Флота, эксплораторов и вольных торговцев под общим командованием лорда-адмирала Варгаза.

Объединённый флот прибыл вовремя, атаковав орков на дальних рубежах, разрывая их корабли и размалывая Вершину Свирепости массивным огнём батарей. Некоторые орки смогли прорвать линию Имперских орудий, несмотря на неравенство сил и значительные усилия предпринятые для очистки Ваксанида от них. Однако, лишь небольшие части орды вырвались из разрушительных сетей смерти и смогли совершить высадку на планету. Даже известный своей молчаливостью лорд-адмирал Варгаз говорят заметил, что вторая осада была «весьма удовлетворительным делом».

784.M41 Пограничный Крестовый Поход

Пограничный крестовый поход был объявлен в 784.M41 Синодом Обскурус и много успел сделать для лишения Линейного Флота Каликсида скрупулёзно собранных за несколько веков сил. Несколько крупных боевых кораблей (включая *Колесницу Гнева*) и большое количество эскортных судов были отозваны для сражения в лежащий за пределами света Астрономикона галактический север. Не сегодняшний день ни один из этих кораблей не вернулся в сектор Каликсида, а новости о ходе крестового похода скудны до отсутствия.

Несмотря на продолжающийся перевод судов в Пограничный крестовый поход, Линейный Флот Каликсида последние несколько десятилетий спокойно расширяется снова и снова. Даже тупейший флотский офицер понимает, что расширение и освоение проходят за Пастью и в конце концов, Флот может сыграть свою роль в пространстве Коронус. Подготовительные процессы в виде нескольких широкомасштабных операций, позволят выяснить, насколько хорошо оборудован Имперский Флот для преодоления ужасов, которые можно найти в пространстве Коронус.

Знаменитые корабли Линейного Флота Каликсиды

Ниже описаны некоторые из наиболее известных кораблей Линейного Флота Каликсида. Некоторые служили в нём со времён основания сектора, другие же добавились позже.

Кулак Адаманта

Флагман нынешнего лорда-адмирала сектора Каликсида. *Кулак Адаманта*, это древний и могучий линкор типа Возмездие, системы которого восходят к 32-му тысячелетию. Как полагают, *Кулак* был спасён из космического скитальца и восстановлен в 37-м тысячелетии где-то в секторе Скарус. В середине долгой и блестящей карьеры *Кулак Адаманта* завоевал большую известность в Линейном Флоте Каликсида как спаситель Порта Странствие. Под командование тогдашнего лорда-адмирала Андроваста Строфеса Кулак возглавил атаку, которая, наконец, прорвала орочью блокаду станции. Он был сильно повреждён в поединке с флагманом орков *Мираломом*, и был вынужден ковылять в Порт Гнев для капитального ремонта. Это заняло больше века, но через пятьдесят лет *Кулак Адаманта* снова был готов вернуться к действительной службе.

Логи Веритас Лекс и Люмен

Эта древняя пара гранд-крейсеров типа Экзорцист, являющегося вариантом более древнего типа Мщение — статных судов построенных вокруг киля, в те времена, когда в мышлении тактиков на первом месте стояла огневая мощь. В то время как Мщение жертвует носовой бронёй и оружием ради большего числа батарей и турелей, Экзорцист оснащён ангарными отсеками и увеличенными хранилищами за счёт батарей лэнсов, что позволяет ему дольше действовать автономно. Таким образом судно получилось более универсальным, но Экзорцист остаётся редким зрелищем, за исключением края Обода, однако их универсальность делает их популярными у вольных торговцев.

Логи Веритас Лекс и *Люмен* успешно использовались несколько веков в секторе Каликсида, где применялись как лидеры патрулей и конвоев. Эскадрильи малых судов сделали Экзорцистов ужасом для пиратов и рейдеров, а увеличенная автономность позволяла им продолжать патрули тогда, когда меньшие суда были вынуждены вернуться на базу. Коммодор Вэйк тридцать лет использовал *Логи Веритас Лекс* в Голгеновом Заливе как флагман, лишь позднее перенеся свой флаг на новоприбывший линейный крейсер тип Марс *Прометеев Гром*.

Ходят слухи, что обоим Экзорцистам было приказано присоединиться к силам Флота в пространстве Коронус, где их большая автономность может найти лучшее применение. Вопрос, насколько хорошо эти бывалые ветераны пройдут через Пасть весьма сильно нервирует контр-адмирала Скалингена.

Триумф Святого Друза

Линейный крейсер типа Чаша, наряду со всеми другими судами производства миро-кузниц Станки, уникальный для сектора Каликсида продукт технической мысли. Говорят, что знаменитый корабел Хосиан Джоз был одарён видением Омниссии о типе Чаша. Под влиянием вдохновения он приступил к разработке боевого корабля, способного выдержать турбулентные потоки Имматериума, обычные возле Обода. Некоторые шепчут, что полученные корабли схожи по внутренним конструкциям и канальным реле со старыми тяжёлыми крейсерами типа Гадес.

Несмотря на шепотки горстки, тип Чаша был признан превосходным, несмотря на несколько стеклянную челюсть. *Триумф Святого Друза* завоевал славу обращая в бегство многих врагов Императора, часто действуя независимо, чтобы максимально использовать превосходство в ловкости и скорости. Однако, кажется что этот тип родился под несчастливой звездой. Непропорционально большое число этих кораблей были потеряны на протяжении нескольких веков от действий противника (или неизвестных обстоятельств), в то время как другие пали и перешли на сторону Разрушительных Сил.

В настоящее время лорд-капитан Лаомир и *Триумф* командированы на исследование «нарушения Шеол VII».

Линейный Флот Коронус

«Вы допустили в этом бою немало ошибок, капитан. Однако, Ваш помощник предполагал, что гнев Императора направленный на Вас не пересечёт границу.»

— адмирал Натаниэль Хорн, по время преследования и последующего захвата рейдера *Яростный*

В доках Порта Странствие, Проходе Коронус и Пространстве за ним корабли Линейного Флота Коронус, чьи корпуса окрашены в серый, а носы в алый, защищают Имперские интересы и обеспечивают защиту сектора Каликсида от ужасов скрывающихся в глубинах Звёзд Гало. Официально называемый Стража Прохода 27 Эст, эта группировка флота номинально подчиняется Командованию Сектора, но имеет значительную автономию для выполнения своих задач — защищать Порт Странствие, другие имперские форпосты и космические станции на Пограничье Гало, а также

направлять экспедиции в Пространство, устраняя потенциальные угрозы сектору Каликсида. Эти факторы породили неофициальное наименование среди персонала Флота и Гражданских — Линейный Флот Коронус.

История Стражи Прохода 27 Эст

С первого открытия Фрагментов Коронус среди сегментума Обскурус датированного флотскими записями 101.M38, Империум знал что за пределами бушующих варп-штормов на границе пространства Каликсида могут скрываться неизвестные ужасы. Предполагаемые записи неизвестного флота Эксплораторов рассказывали о богатых минералами мирах, пригодных для жизни биосферах и чужацких империях среди Звёзд Гало за пределами пространства Каликсида. Пока Анжуйский крестовые поход выковывал из этих беззаконных регионов сектор Каликсида, Имперский Флот исследовал края Марки Друза, ища проход сквозь обширные бури. Это не удалось, и, после окончания крестового похода, Флот прекратил поиски на годы, поскольку корабли вернулись в свои флоты, а ослабленные остатки образовали вновь основанный Линейный Флот Каликсида.

Вольных торговцев сектора Каликсида было не столь легко переубедить. Поскольку возможности придти к успеху и грабежа в «цивилизованном» секторе уменьшились, они начали прокладывать маршрут в то, что впоследствии станет пространством Коронус. В течении двухсот лет Флот был удовлетворён их деятельностью и избегал того, что называется «Великими варп-штормами Пограничья Гало». Политика невмешательства продолжалась до 589.M39.

В этом году космический скиталец, названный *Котёл Жестокости*, выйдя из зоны Великих варп-штормов без единой царапины, начал терроризировать незащищённые пограничные системы Друзовой Марки и разрушать Имперские колонии. Флот был ужасающе не готов к этому и лишь несколько небольших разведывательных судов достигли *Котла Жестокости* до того, как космический скиталец ушёл обратно в шторм. Эти судам, отряжённые следить за космическим скитальцем, были потеряны в варп-штормах со всем экипажем.

Хотя *Котёл Жестокости* вызвал большие разрушения и человеческие жертвы, вольные торговцы и Имперский Флот получили ценную информацию. Вольные торговцы узнали, что проход сквозь Великие варп-шторма есть, хоть и не обнаружен. Флот же, убедился, что на противоположной стороне штормов скрываются угрозы, готовые смести сектор. По этому Командование Линейного Флота начало снаряжать глубокие космические патрули от Порта Гнева в Пределы Гало.

Хотя патрули оказались полезны против пиратских стай и иногда кораблей налётчиков, их усердие не будет вознаграждено почти тысячу лет. В 673.M40 *Котёл Жестокости*, вырвавшись из Великих варп-штормов, вернулся в Марку Друза, ещё раз принёс опустошение на пограничные системы.

Когда *Котёл* приблизился к системе Пеллюциан, вольный торговец и капер Эсм Хорда встретился с вице-адмиралом Соарном Вэйлом, командиром космического патруля Септимус Эст на орбите главного обитаемого мира. Эти двое, обычно враждующие, пришли к обоюдному соглашению — их силы объединяются против ужасного странника. С прибытием *Котла* к главной звезде корабли Септимус Эст открыли по нему огонь из дальнобойных орудий и Нова орудия. Неспособный выпустить свои малые корабли, космический скиталец, в свою очередь, безжалостно приближался к кораблям Флота. Хотя его корабли были сожжены, Вэйл удержал курс до *Котла Жестокости* и вовлёк его в бой.

Затем, Хорда и Вэйл захлопнули свою ловушку. Скрытые адским светом солнца корабли Хорды приблизились незамеченными. С близкого расстояния огонь их орудий разрушил двигатели Котла, серьёзно замедлив его, после чего концентрированный огонь флотилии начал сказываться. Медленно, но неумолимо, космический скиталец упал в звёзду.

Потери сил Вэйла и Хорды ужасали, но горсть крупных кораблей выжила, в том числе линейный крейсер типа Марс *Грифон*. Эти потери, однако, не шли не в какое сравнение с возможным ущербом от *Котла* и всех участников провозгласили героями.

Несколько веков спустя Командование Сектора основало Порт Странствие, тяжеловооружённую станцию являющуюся плацдармом для Флота при операциях в Пограничье Гало. После этого присутствие Флота сократилось, поскольку волнения в других местах отвлекли его внимание, и станция перешла под контроль проходимцев и вольных торговцев. Тем не менее, когда вольный торговец Пьюрити Латимон наконец обнаружил легендарный Проход Коронус, Линейный Флот Каликсида поставил стражу на эти врата к Звёздам Гало. Первую Стражу Прохода Эст возглавил Тэррих Вэйл, командовавший *Грифоном*, старым флагманом своего деда.

Так дела и шли до тех пор, пока Ваааgх! Гулгрога не прорвал Пасть и не осадил Порт Странствие. Хотя история осады Порта Странствие достойна отдельного рассказа, достаточно сказать, что большинство вольных торговцев бежали или избежали конфликта. Осада была снята через два года, когда Стража Прохода 27 Эст встретилась с подкреплением из Порта Гнев и флота Адептус Механикус со Станков. Объединённые силы победили орков, сняв со опасность.

У Ваааgх!а Гулгрога было два долгосрочных влияния на Имперскую политику. Во первых, он дал новые аргументы сторонникам возвращения Порта Странствие под контроль Флота. В течении многих десятилетий до нападения орков, влиятельные люди из Имперских Адептус и дворянства Сектора ходатайствовали перед Пресветлым Дворцом на Сцинтилле отменить так называемое «право» вольных торговцев и купеческих гильдий на эту важную точку на пути к новооткрытому пространству Коронус. Близость сдачи Порта Странствие (и поспешность с которой многие из наиболее могучих жителей покинули его в случае необходимости) переломили ход дебатов. В течении нескольких десятилетий станция была возвращена под контроль командования Флота.

Второй эффект был менее заметен, но возможно не менее важен. Действуя по собственному усмотрению высшие эшелоны Линейного Флота Каликсида решили, что временных патрулей недостаточно для предотвращения вторжений через Проход Коронус. И в знак признания его героизма во время Ваааgх!а Гулгрога Страже Прохода 27 Эст вновь было поручено служить в качестве постоянного полу-независимого отряда в составе Линейного Флота Каликсида.

Более 350 лет Стража Прохода 27 Эст сохраняет бдительность.

Линейный Флот Коронус

Сегодня Линейный Флот Коронус действует в значительной степени независимо от остального сектора. Это один из немногих флотов не отправивших силы в ответ на текущие требования «Пограничного крестового похода», а даже несколько усилился, поскольку интерес к пространству Коронус растёт и разведка активизируется. Защита сектора со стороны Пространства не может быть ослаблена по причине описки, а поскольку одной из задач Линейного Флота Коронус является защита Зоны 15 (и варп-врат в Иерихонский Пролив), его корабли защищены от реквизиции.

Линейный Флот Коронус базируется в нескольких местах, в том числе в Порту Странствии, расположенном в системе Рубикон II (более подробная информация о Порте Странствии изложена в книге **Into the Storm**), на Складе Коперника на краю Марки Друза и базе Флота Метида в Зоне 15. Однако, за исключением Метиды в этих местах можно встретить только несколько кораблей в каждый отдельный момент времени. Большинство кораблей находится в патруле, демонстрируя силу Флота.

Линейный Флот Коронус состоит из десятка крейсеров и нескольких линейных крейсеров, поддерживаемых рядом лёгких крейсеров и несколькими эскадрами фрегатов и эсминцев. Из-за характера его обязанностей и огромной охватываемой площади, Линейный Флот Коронус включает несколько судов-носителей, служба на которых весьма почётна. Ниже описаны несколько из наиболее известных кораблей.

Грифон: Этот почтенный линейный крейсер типа Марс служит в Линейном Флоте Коронус с момента его основания, часто исполняя обязанности флагмана. Многие противники были повержены его могучим и пугающе точным орудием Нова, пока он не стал известен, и ужасен для врагов Императора, во всех регионах Пространства рядом с Пастью. Почти столь же известны эскадрильи *Грифона*,

особенно перехватчики Фурия из крыла Буря и бомбардировщики Звёздный Ястреб из крыла Очищение. В настоящее время *Грифоном* командует лично адмирал Хорн, а потому он патрулирует между точками базирования флота.

Ураган: Этот могучий линкор типа Владыка больше подходит для масштабной войны, чем для патрулей, и многие интересуются, что он вообще делает в Страже Прохода. По правде говоря, Линейный Флот Каликсида не хотел отдавать это судно в Пограничный крестовый поход и потерять его на продолжающейся войне в Иерихонском Проливе, а потому передал это судно Страже Прохода. Владыки крестового похода вряд ли выкажут протест, не желая привлекать излишнее внимание тех, кто не знает об истинной природе Пограничного крестового похода. Теперь *Ураган* проводит большую часть своего времени командуя блокирующими силами вокруг Зоны 15, при этом обеспечивая собой мощный резерв для Стражи Прохода или Линейного Флота Каликсида на случай полномасштабной войны.

Сириус: Крепкий крейсер типа Лунный с внушительным стажем работы, *Сириус* отчислился во время битвы во время Битвы при Гефсимании времён Готической Войны 143-151.M41, помогая отразить попытку Аббадона захватить Готический сектор. Впоследствии Сириус был переведён в Линейный Флот Каликсида, затем в Стражу Прохода 27 Эст. Ветераны *Сириуса* постоянно обучают рекрутов, так что экипаж судна заработал репутацию особо компетентного. *Сириус* часто патрулирует вход в Пасти в компании с *Гефсиманией*.

Гефсимания: Будучи редким представителем своего типа в Линейном Флоте Каликсида, этот крейсер типа Готика был построен в прошлом веке на верфях Дристана. Его команда считается «зелёной», а потому его часто объединяют с *Сириусом*. Ходят слухи, что Командование Флота находит забавным ставить корабль в пару с судном, сражавшимся в том самом Гефсиманском сражении, в честь которого оно названо.

Длань Спасения: Под командованием капитана Киля этот крейсер типа Лунный провёл несколько лет в «длительном патруле» во Владениях Винтерскейла. По возвращении, его знакомство с пространством Коронус убедило Командование Флота направить его в Стражу Прохода.

Дрейк: Крейсер типа Тиран, Дрейк недавно вернулся в строй после возвращения из ловушки имматериума, пяти лет в варп штормах около Пасти. То, что судно уцелело делает его счастливым или подозрительным, в зависимости от спрашивающего.

Боевая Злость: Как и большинство крейсеров типа Диктатор, *Боевая Злость* ранее была Лунным, перестроенным позднее в авианосец, лучше удовлетворяющий требованиям Линейного Флота Коронус. Ей обязанности заключаются в периодическом конвоировании вокруг Порта Странствие и периодическая демонстрация флага заставам за пределами Пасти.

Суифтшюр: Линейный Флот Коронус считает лёгкие крейсера чрезвычайно полезными при анти-пиратских патрулях и *Суифтшюр* является одним из нескольких кораблей типа Неустрашимый в рядах Стражи Прохода. Под командованием ряда агрессивных (и несколько брутальных) капитанов *Суифтшюр* стал бичом контрабандистов Холодной Торговли проходящих Пастью.

Ястреб: Судна модели Восс редки на таком отдалении от Армагеддона и этот лёгкий крейсер/носитель типа Непокорный единственный в Линейном Флоте Каликсида. Лёгкие крейсера перестроенные как авианосец рассматриваются многими офицерами Флота как несостоятельные, а *Ястреб* был передан в Стражу Прохода поскольку Командование Сектора просто не знало что с ним делать. Однако, под командованием коммандера Виктории Хорн *Ястреб* многократно проводил глубокие патрули в Пространстве и зарекомендовал себя ценным источником разведывательных данных для Линейного Флота.

Эскадры Триумф и Гнев Святого Друза: Эскадры фрегатов типа Меч и эсминцев типа Кобра соответственно, являются краеугольным камнем попыток Линейного Флота Коронус пресечь контрабанду и пиратство. Эсминцы *Гнева Святого Друза* прославлены уничтожением в трёхдневной битве Окровавленного Черепа, боевого корабля налётчиков волчьей стаи.

Адмирал Натаниэль Хорн

Хорн, командующий линейным флотом Коронус – один из представителей младшего поколения гордого рода офицеров линейного флота Каликсиды. Хорны – династия, давно обустроившаяся на орбите Сцинтиллы и утверждающая, что их предки служили капитаном и старшими офицерами линейного крейсера во флоте крестового похода, завоевавшего сектор Каликсида. Однако уцелевшие записи времен Похода указывают,что единственными Хорнами, занимавшими «командные» посты, была пара кузенов, служивших помощниками боцмана на борту фрегата типа «Меч» *Импералис Триумфант*. Нет нужды говорить, что семья Хорнов не спускает с рук такие «дикие и безосновательные инсинуации», и их проистекающая из этого склонность к поединкам чести стала почти поговоркой среди дворянства Сцинтиллы.

Однако, каким бы не было их происхождение, в последние тысячелетия Хорны заняли высокое положение, неся службу на всех уровнях офицерского корпуса линейного флота, за исключением звания лорда-адмирала линейного флота Каликсиды. В данный

момент двое Хорнов служат старшими офицерами флота. Одна, коммандер Виктория Хорн, командует *Ястребом*, легким крейсером типа «Непокорный». Её брат, адмирал Натаниэль Хорн, принял командование Стражей Прохода 27 Эст пятьдесят лет назад.

Хорн – это немолодой мужчина, давно разменявший вторую сотню лет (все из которых, за исключением первого десятка, он провел на службе в линейном флоте). Когда он имеет дело с «гражданскими» (в число которых он зачисляет всех, кто не служит в Имперском Флоте или Астра Милитариум – к ним он относится с невольным уважением), то обожает строить из себя ограниченного и абсолютно лишенного воображения «робота» Флота. По правде говоря, Хорн – изворотливый и изобретательный командир, разделяющий с сестрой тактический гений и агрессивную жилку.

Адмирал не был в секторе Каликсида дальше Порт-Странствия несколько десятилетий – всё свое время он проводит время на Базе Флота Метида, а его внимание обращено на далёкие звёзды пространства Коронус. Тяга к неизвестному, которая объединяет Натаниэля с его сестрой, сдерживается здравой порцией осторожности. Хорн рассматривает Пространство как пленительную, но смертельно опасную угрозу для Империума, который он поклялся защищать. В то же время он твердо верит, что недалёк тот день, когда сектор Каликсида и остальной сегментум неизбежно объявят новый крестовый поход и превратят пространство Коронус в сектор Коронус, устранив внутренние угрозы и передав бесценные ресурсы под контроль Империума.

Однако постоянный отток ресурсов через Зону 15 в Иерихонский Пролив, заставляет адмирала опасаться, что этот крестовый поход никогда не состоится. Сознавая это, Хорн взвалил на себя двойную задачу. Он агрессивно увеличил частоту и дальность патрулей и налётов его кораблей в пространстве Коронус, пытаясь устранить зарождающиеся угрозы до того, как с ними невозможно будет совладать. Кроме того, Хорн также начал налаживать связи с некоторыми вольными торговцами. Натаниэль не питает к ним особого уважения, рассматривая даже самых воинственных из них как дилетантов в вопросах военного дела. Однако они могут дотянуться туда, куда сам адмирал не может, и их деятельность служит подспорьем его начинаниям.

Длинные Патрули

Наиболее мощные суда Линейного Флота Каликсида редко удаляются от Пасти, оставив патрули эскадре фрегатов *Триумф* и лёгким крейсерам, таким как *Эгида*, *Ястреб* и *Суифтшюр*. Эти суда путешествуют в глубины Пространства, оставаясь в патруле многие годы и даже десятилетия.

Эти «Длинные Патрули» по возможности избегают конфликтов, неактивно преследуя пиратов, ксеносов или других мятежников. Они скорее ведут разведку областей Пространства, исследуют неизведанные миры, следят за деятельностью вольных торговцев, а также отслеживают состояние известных угроз и империй ксеносов. Такие задачи требуют самостоятельных и универсальных кораблей и экипажей, а капитан требуется находчивый, способный действовать независимо от цепочки командования, не становясь неэффективным или ренегатом. Фактически хорошо проявившие себя в Длинных Патрулях капитаны, скорее похожи на вольных торговцев чем на офицеров Флота.

Большинство вольных торговцев избегают конфликта с судами Флота в Пространстве. Однако, за пределами Пасти или базы Метида законы Империума ничего не значат, и единственным авторитетом для судна Флота является холодная сталь и макробатареи. Некоторые вольные торговцы не любят, когда на их дела падает внимательный взор Империума, и могут продемонстрировать своё недовольство на деле. Тем не менее, у кораблей Флота есть куда большие угрозы: налётчики Хаоса, пиратские стаи, орки фрибутьеры, корсары эльдар и ужасающие рак'гол, не говоря уже о опасностях Варпа, гравитационных приливах, сверхновых и множестве «природных» опасностей. Длинный Патруль — это желанная забота, позволяющая заработать славу и честь, но в тоже время крайне опасное занятие.

Примечательные патрули

Некоторые Длинные Патрули Линейный Флот Коронус считает особо важными, назначая на них наиболее доверенных капитанов и надёжные суда.

Бдение рядом с Дафига Зубоф: Миры орков называемые Дафига Зубоф являются очевидной угрозой для имперских интересов в пространстве Коронус и всём секторе Каликсида. Однако, после потери лёгкого крейсера *Неукоснительный* во время патруля, Флот используем более скрытную тактику. В настоящее время фрегат типа Меч *Лорд Мариус Хаск* скрывается во внешнем Облаке Оорта системы Стомпгит, прячась между скоплениями скал и льда. Переоборудованный для чрезвычайно длительного базирования, фрегат может оставаться там в течении нескольких десятилетий, хотя коммандер Ларрен Волос иногда патрулирует близлежащие звёздные системы, выясняя, насколько далеко распространилось орочье заражение.

Исследование Аленических Глубин: Поскольку угроза от рак'гол растёт, Линейный Флот Коронус послал фрегат типа Фальшион *Быстрое Правосудие* к краю Аленических Глубин, в надежде собрать больше информации о этих таинственных ксеносах. Коммандер Халик Каил получил приказ проявлять крайнюю осторожность, но огромные расстояния и нестабильность звёзд делают связь с кораблём в лучшем случае спорадической.

Пиратство во Владениях Винтерскейла: Один из немногих «разведанных» регионов Пространства, миры Владений Винтерскейла в целом имеют регулярные

контакты и торговлю с Империумом. Поскольку значение этой торговли растёт, Хорн направил капитана Сашу Риверс и лёгкий крейсер типа Неустрашимый *Суифтшюр* защищать имперские интересы в регионе. С тех пор капитан уничтожил три пиратских судна и ещё два взял как приз — достаточный успех для объединения рассеянных пиратских кланов против него.

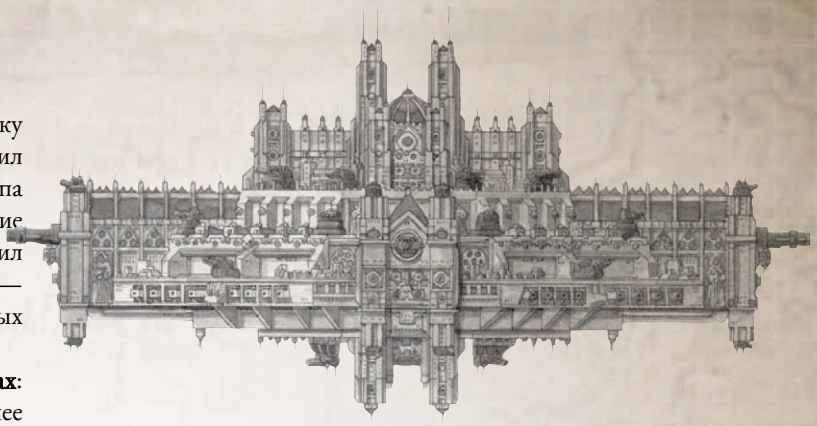
Контрабандисты в Мирах-Найдёнышах: Предприятия в Мирах-Найдёнышах в последнее время пострадали от болезней, варп-штормов и налётов пиратов и ксеносов. *Сцинтилла Майорис*, фрегат типа Меч, под командованием Хелгрома МакКрайла, последние пять лет патрулировал Мирах-Найдёныши и попал в самый разгар конфликта. Основной угрозой являются налётчики Хаоса с Беззакония и *Сцинтилла Майорис* в течении последних лет атаковала их в нескольких отчаянных сражениях. Теперь кончаются припасы и боезапас, а капитан ищет безопасный порт, где можно отремонтировать, набрать провизии и пополнить экипаж корабля.

Зона 15

В течении последних веков Стража Прохода 27 Эст блокирует эту маленькую, бесплодную систему (за пределами более разведанных уголков пространства Коронус) как и обширную часть прилегающего космоса, объявив её запретной для всех не имеющих специального разрешения. Немногие вольные торговцы (как и прочие не служащие Флоту) знают какие секреты расположены там.

На самом деле Зона 15 была создана вокруг чудесной реликвии, древних варп-врат, позволяющих кораблям путешествовать по галактике достигая удалённого Иерихонского Пролива. Первоначально Стража Прохода 27 Эст просто приглядывала за вратами пока Адептус Механикус исследовали механизм и, что более важно, куда он ведёт. Позже, когда силы Адептус Терра решили, желая вернуть Пролив, начать крестовый поход через врата, Линейный Флот Коронус сменил охранников. Они не только охраняют этот важный канал снабжения крестового похода, но и скрывают сам факт существования варп-врат.

Оглядываясь назад, становится ясно — создание постоянной базы в этом регионе для Линейного Флота Коронус было неизбежно. Хотя врата фактически расположены в тёмных глубинах космоса, Флот расположил свою базу в системе соседней звезды: Система Назначение 028-3Б8-4Д. Это послужило сразу двум целям: система не только обеспечивает базу ресурсами, но и добавляет ещё один слой секретности. Каждый ищущий варп-врата сосредоточит внимание на крепости Флота, а не на вакууме удалённом от всего на тысячи астрономических единиц.



База Флота Метида

Система Назначение 028-3Б8-4Д является бесполезным скоплением скал, вращающихся вокруг угасающего красного карлика. Кроме нескольких колец астероидов (полурасплавленных внутри) только миры в системе нескольких удалённых телурических скал с тонкими, пыльными атмосферами из инертных газов. На самом деле его особенностью, помимо близости в варп-вратам, является его расположение в достаточно большой области космоса в которой варп-шторма не лютуют.

Метида расположена не над какой либо из планет, а на орбите среди внешнего кольца астероидов. Имперские стратеги столь точно рассчитали месторасположение станции, что подходы к ней сильно ограничены, а несколько на первый взгляд открытых подходов на самом деле прикрыты минными полями и макробатареями, расположенными на астероидах. Изменчивые орбиты астероидов в сочетании с грозной защитой периметра делает приближение к базе достаточно сложной задачей.

В случае, если противник сможет достичь Метиды он может быть превзойдён огневой мощью самой станции. База представляет собой чрезвычайно мощный бастион — звёздный форт типа Рамилис. Первоначально разработанный магосом-ремесленником Лианом Рамилисом из компонентов СШК, форт данного типа вооружён как эскадра боевых кораблей и может действовать автономно в течении десятилетий, а то и больше. Не менее важно и то, что Рамилис может создавать варп-пузырь по всей структуре, что позволяет ему входить в варп и, с помощью флота буксиров, перемещаться между звёздными системами.

Первоначально выделенная для крестового похода в Иерихонский Пролив, База Флота Метида была отбуксирована в 028-3Б8-4Д для подготовки перехода через варп-врата. Однако, последние исследования варп-врат и свойств станции, проведённые старшим магосом Адептус Механикус, показали, что она не переживёт путешествие. Проход через варп-врата сопряжён с высокой турбулентностью, смертельно опасной для конвоя буксиров и судов поддержки громоздкого форта. К сожалению это стало известно только после прохода форта

через Пасть и риск переброски Метиды обратно в Сектор Каликсида был признан слишком большим. После того как стратег, предложивший использовать Метиду в Крестовом Походе был наказан за некомпетентность, громадный звёздный форт был оставлен в Системе Назначения 028-3Б8-4Д и, без особых вариантов, переведён в Стражу Прохода 27 Эст.

С момента своего случайного прибытия Метида оказалась невероятно полезной для крестового похода и Линейного Флота Коронус. Она не только жизненно важна для снабжения действий флота Хорна, но и служит в качестве транзитного пункта для значительной части поставок ещё идущих сквозь врата в Иерихонский Пролив. Хотя некоторые корабли проходят непосредственно во врата, многие разгружаются в Метиде и уходят, не зная конечного получателя своих грузов. Другие корабли, в свою очередь, непрерывно курсируют сквозь варп-врата к мирам-крепостям на той стороне.

Примечательные персоны

Метида и её окружение несут солидный экипаж: почти полмиллиона человек, большинство которых — служащие Флота.

Капитан Джагатай Хакстис: Постоянно загруженный работой командир Метиды (а фактически всей Зоны 15) Хакстис тем не менее рассматривает свою работу как священный долг по поддержанию кораблей Флота вооружёнными и снаряженными). Если вольный торговец работает по заказу Флота, Хакстис склонен расширять свою заботу и на корабли торговца. Хакстис старый служака Флота, неспособный двигаться без помощи бионики. Однако, его разум всё ещё остр и он является одним из немногих офицеров Флота которому интереснее управлять станцией чем кораблём.

Коммандер Атраксия Кларион: Второй человек после Хакстиса, она контролирует ежедневные дела станции и приглядывает за экипажем станции и другими судами. Она достаточно грамотна для игнорирования технически незаконных, но безобидных действий, но жёстко реагирует на любую угрозу станции. Несмотря на её небольшой рост немногие смогут недооценить эту женщину дважды. Кларион поднялась до своей должности из младших офицеров, а это великое дела, и жестока не менее любого работника доков.

Лейтенант-командер Фелинг ван Прим: Молчаливый и замкнутый человек, ван Прим оживает только в кабине Фурии. Лейтенант-командер возглавляет многочисленные эскадрильи истребителей и бомбардировщиков. Как лидер он не слишком впечатляет, исполняя свой долг с невеликим усердием и не проявляя внимания к своим подчинённым. Однако, впечатляющий счёт побед — более 100 вражеских кораблей гарантирует ему сохранение положения.

Защита станции и её окружение

Метида, как и все звёздные форты типа Рамилис является чрезвычайно мощным противником. Станция делится на четыре «квадранта», каждый из которых способен сражаться с противником независимо от других и изолироваться от остальных. Каждый квадрант хорошо вооружён несколькими дальнобойными лэнсами и батареями макроорудий, способных конкурировать с крейсерами Флота, а также несколькими ангарными отсеками для малых судов.

Четыре квадранта окружают главный бастион, оснащённый дополнительными батареями и торпедными шахтами.

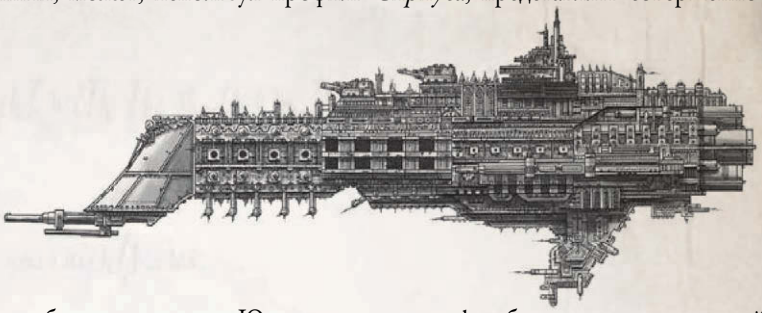
Хотя наиболее заметной частью Метиды является Рамилис, за десятилетия её службы вокруг вырос ряд более мелких объектов. Они включают в себя несколько космических доков, более двух десятков орбитальных складов, несколько поставляющих продукты хаб-объектов, а также несколько вспомогательных оборонительных орудийных платформ. Каждый такой объект расположен на ближней орбите звёздного форта и никогда не покидает зону защиты его орудий. Хотя она не может строить новые корабли, Метида может отремонтировать любой военный корабль в Линейном Флоте Коронус.

Флот крайне осторожно допускает посторонних на Метиду. Тем не менее, нескольким доверенным вольным торговцам было разрешено побывать там и даже ремонтировать свои корабли и пополнить запасы. Почти все эти корабли действуют по приказу адмирала Хорна, его непосредственных подчинённых или столь могущественных организаций как Инквизиция.

Знаменитые корабли Линейного Флота Коронус

Ниже приведены примеры некоторых кораблей Линейного Флота Коронус. Они предназначены для представления кораблей своего класса, могущих встретиться в секторе Каликсида и пространстве Коронус, поэтому МИ, нуждающийся в Имперском крейсере типа Лунный, может, используя профиль *Сириуса*, представлять совершенно иного Лунного.

Грифон



Корпус: Линейный крейсер
Тип: Марс
Размерения: примерно 5.4 км. в длинну, 0.85 км в ширину у стабилизаторов.
Масса: примерно 29 мегатонн.
Экипаж: примерно 107,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2.3 g

Древний и грозный корабль, Грифон по легендам был построен на Юпитерианских верфях более пяти тысячелетий назад. Как и большинство линейных крейсеров типа Марс, он оснащён как флагман и авианосец, предпочитающий оставаться вне досягаемости противника, обстреливая их Нова орудием и дальнобойными лэнсами, а также подавляя волнами малых судов.

Скорость: 5
Манёвренность: +15
Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 2
Броня: 20 (24 Нос)
Прочность Корпуса: 70
Боевой Дух: 100
Численность Команды: 100
Рейтинг Команды: Ветераны (50)
Рейтинг Турелей: 2
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2, Надпалубное 1

Обязательные Компоненты

Двигатель модели Сатурн класса 4а Ультра, Варп-двигатель Стрелов-2, Поле Геллера, Множественный блок пустотных щитов, Флагманский мостик, Система жизнеобеспечения схемы Витэ, Отсеки насильно набранных, Комплекс аугеров Марк-201.б

Дополнительные компоненты

Ангарные отсеки системы Юпитер Правого и Левого борта (Ангарный отсек, Сила 2). Каждый содержит две эскадрильи перехватчиков Фурия и две эскадрильи бомбардировщиков Звёздный Ястреб, всего 4 эскадрильи Фурий и 4 Звёздных Ястребов.
Бортовые Плазменные Батареи системы Гекатер Правого и Левого борта: (Макробатарея, Сила 5, Уронк10+2, Крит. 4, Дальность 9)
Носовое Нова Орудие Марсианской модели: (Нова орудие, Сила–, Урон 2к5+4, Крит.–, Дальность 6-40)
Надпалубная Батарея Лэнсов Погибель Богов: (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+2, Крит. 3, Дальность 12)
Матрица прицеливания: Этот массивный и реликтовый когитатор значительно увеличивает точность судна (смотрите раздел «Использование Грифона» ниже).
Улучшенные тормозные двигатели: Увеличенные двигатели дают бонус +5 к Манёвренности, уже включённый в профиль.
Бронированный Нос: Как и большинство кораблей Имперского Флота Грифон имеет толстый ферро-адамантиумный нос.
Стратегиум Адмирала: Из этих покоев адмирал Хорн может управлять действиями всего флота.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Командное Судно: *Грифон* создавался как флагман флота и пока он им является, все проверки Пилотирования и Навигации совершаемые союзными судами в 10 ПЕ получают бонус +5. Кроме того, пока адмирал Хорн находится на борту все союзные суда в 10 ПЕ считают свой Рейтинг Команды на один уровень выше обычного.
Следующие модификаторы, с учётом компонентов, применяются к *Грифону*:

- Все проверки Командования совершённые на борту судна получают бонус +10.
- Все проверки Пилотирования и Навигации совершённые на борту судна получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают бонус +5.

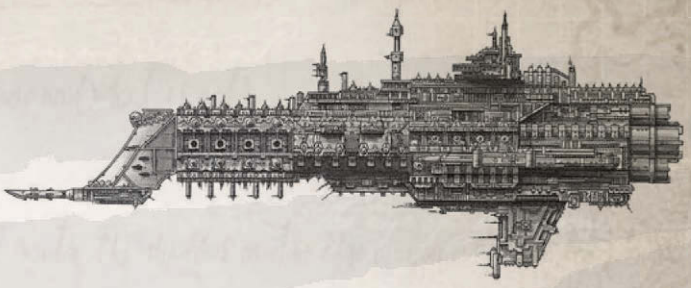
Использование Грифона

Грифон — флагман флота и должен быть использован именно в таком качестве. Он и сам по себе мощный боец, но по настоящему опасным противником он становиться в сопровождении других судов. Бонусы от правила «Командное Судно» позволяют превратить флотилию отдельных судов в весьма опасное единое целое. Поэтому *Грифон* редко можно застать в одиночестве, обычно его сопровождают как минимум два фрегата свиты, а возможно и флотилия нескольких крейсеров.

МИ должен быть осторожен выводя против Исследователей *Грифон*. Это один из самых опасных кораблей Имперского Флота в пространстве Коронус и должен использоваться или против высокоуровневых Исследователей с соответствующим кораблём, или как враг которого Исследователям надо победить, используя нетрадиционные и творческие способы.

В бою *Грифон* пытается держаться от противника на расстоянии, закрываясь от него союзными судами. С такой позиции он размалывает свои цели дальнобойным огнём Нова орудия и лэнсов, а добивает атаками бомбардировщиков. Если, в зависимости от ситуации, Прочность Корпуса снижена до 10 и меньше корабль постарается отступить.

Сириус



Корпус: Крейсер
Тип: Лунный
Размерения: примерно 5 км. в длину, 0.8 км. В ширину у стабилизаторов
Масса: примерно 28 мегатонн.
Экипаж: примерно 90,000
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2.5 g

Этот мощный Лунный вооружён разнообразным и угрожающим набором вооружения. Будучи «многоборцем» Лунный оснащён для сражения против почти любого противника — что делает его основой многих Линейных Флотов.

Скорость: 5
Пустотные щиты: 2
Боевой Дух: 100
Рейтинг Турелей: 2
Манёвренность: +10
Броня: 20 (24 Нос)
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 70
Рейтинг Команды: Элита (60)

Обязательные Компоненты

Двигатель класса 4 системы Юпитера, Варп-двигатель Стрелов-2, Поле Геллера, Множественный блок пустотных щитов, Мостик хозяина корабля, Система жизнеобеспечения схемы Витэ, Каюты пустотоходов, Комплекс аугеров Марк-100

Дополнительные Компоненты

Бортовые макроорудия системы Марса Правого и Левого борта: (Макробатарея, Сила 6, Урон 1к10+3, Крит. 5, Дальность 6)
Лэнс-батарея Кузница Титана Правого и Левого борта: (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+4, Крит. 3, Дальность 6)
Носовой Торпедный аппарат системы Марс: (Торпедный аппарат, Сила 6, Урон 2к10+14, Крит. 10, Дальность 60). Повреждения рассчитаны для плазменных боеголовок. *Сириус* несёт 24 торпеды.
Бронированный Нос: Как и большинство кораблей Имперского Флота *Сириус* имеет толстый ферро-адамантиумный нос.
Муниторум: Этот бонус уже включён в профили орудий *Сириуса*.
Зал трофеев: Этот зал заполнен наградами и трофеями полученными кораблём за долгую службу.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Бесстрашный экипаж: На *Сириусе* служит один из самых компетентных и квалифицированных экипажей Линейного Флота Коронус, они скорее умрут чем сломаются. Все эффекты потери Боевого Духа для *Сириуса* уменьшаются на 4, до минимума 1. Следующие модификаторы, с учётом компонентов, применяются к *Сириусу*:

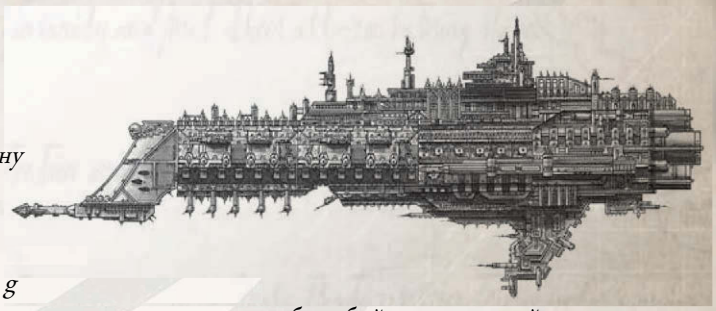
- Все проверки Пилотирования и Навигации совершённые на борту судна получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают бонус +10.

Использование Сириуса

Сириус — опасный и могучий противник, который может действовать как в одиночку, так в составе крупной группы. Хотя его огневая мощь достаточно велика, особо опасным его делает прекрасно обученный экипаж, делающий корабль сильнее чем кажется.

Если МИ хочет то он может использовать данный профиль для отображения другого крейсера типа Лунный, однако в таком случае МИ должен убрать правило «Бесстрашный экипаж» и уменьшить Рейтинг Команды до Искусной (40). Тактика *Сириуса* проста — залп торпед или нанесёт противнику повреждения, или заставит его повернуть и попасть под огонь бортовых батарей. Макробатареи сбивают щиты, а лэнсы заканчивают работу. Если, в зависимости от ситуации, Прочность Корпуса снижена до 10 и меньше корабль постарается отступить.

Гефсимания



Корпус: Крейсер
Тип: Готика
Размерения: примерно 5 км. в длину, 0.8км. В ширину у стабилизаторов
Масса: примерно 28 мегатонн.
Экипаж: примерно 98,000
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2.5 g

Батареи лэнсов этого крейсера типа Готика указывает на него как на корабль-убийцу, созданный для уничтожения крупных кораблей.

Скорость: 5
Пустотные щиты: 2
Боевой Дух: 100
Рейтинг Турелей: 2
Манёвренность: +10
Броня: 20 (24 Нос)
Численность Команды: 100
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 70
Рейтинг КомандыКомпетентная (30)
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2

Обязательные Компоненты

Двигатель системы Юпитера "Боевой крейсер", Варп-двигатель Стрелов-2 Высокого качества, Поле Геллера, Множественный блок пустотных щитов Высокого качества, Мостик хозяина корабля, система жизнеобеспечения Марк 1.р, Отсеки насильно набранных, Комплекс аугеров Марк-100

Дополнительные Компоненты

По две Лэнс-батареи Кузница Титана Правого и Левого борта: (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+4, Крит. 3, Дальность 6)
Носовой Торпедный аппарат системы Марс: (Торпедный аппарат, Сила 6, Урон2к10+14, Крит. 10, Дальность 60). Повреждения рассчитаны для плазменных боеголовок. Гефсимания несёт 24 торпеды.
Бронированный Нос: Как и большинство кораблей Имперского Флота Гефсимания имеет толстый ферро-адамантиумный нос.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Зелёный экипаж: *Гефсимания* в строю относительно недолго и её экипаж пока «зелёный». В сочетании с Системой жизнеобеспечения «Марк 1.р» все потери Боевого Духа для *Гефсимании* увеличиваются на +3.

Следующие модификаторы, с учётом компонентов, применяются к *Гефсимании*:

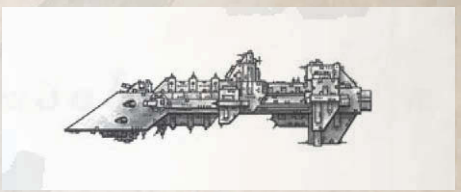
- Все проверки Пилотирования и Навигации совершённые на борту судна получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают бонус +10.

Использование Гефсимании

Во многом *Гефсимания* противоположна *Сириусу*. Хотя она и довольно опасный противник, МИ следует иметь в виду, что её относительно неопытный экипаж даёт ей несколько недостатков, которые умные Исследователи могут использовать, например, уменьшать её Боевой Дух или оставаться вне её радиуса досягаемости.

Если МИ хочет то он может использовать данный профиль для отображения другого крейсера типа Готика, однако в таком случае МИ должен убрать правило «Зелёный Экипаж» и увеличить Рейтинг Команды до Искусной (40). Тактика *Гефсимании* похожа на тактику *Сириуса* — залп торпед или нанесёт противнику повреждения, или заставит его повернуть и попасть под огонь бортовых лэнсов. Если он действует совместно со вторым кораблём, *Гефсимания* ждёт, пока щиты противника упадут, а затем атакует незащищённое судно лэнсами. Если, в зависимости от ситуации, Прочность Корпуса снижена до 20 и меньше корабль постарается отступить.

Кобры эскадры Гнев Святого Друза



Корпус: Рейдер
Тип: Кобра
Размерения: примерно 1.5 км. в длину, 0.3 км. вширину у стабилизаторов
Масса: примерно 5.7 мегатонн
Экипаж: примерно 15,000
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 7.6 g

Эсминцы этой эскадры являются прекрасным примером конструкции Кобр. Большую часть внутреннего пространства занимают торпедный аппарат и грузовые помещения, оставляя место только для нескольких защитных макроорудий.

Скорость: 10
Пустотные щиты: 1
Боевой Дух: 99
Рейтинг Турелей: 1
Манёвренность: +35
Броня: 15
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Надпалубное 1
Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 30
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Обязательные Компоненты

Двигатель класса 2 системы Юпитера, Варп-двигатель Стрелов-1, Поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Боевой мостик, Система жизнеобеспечения схемы Витэ, Отсеки насильно набранных, Комплекс глубокопустотных аугеров

Дополнительные Компоненты

Надпалубные Макроорудия системы Марса:
(Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+2, Крит. 5, Дальность 6)
Носовой Торпедный аппарат системы Грифон:
(Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+11, Крит. 10, Дальность 60)
Улучшенные тормозные двигатели: Кобры сектора Каликсида обычно оснащены дополнительными маневровыми двигателями. Бонус уже включён в профиль.
Купол обсервации: Простая роскошь для тесного корабля, когда судно в бою — купол прикрывается керамитовой бронёй.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Следующие модификаторы, с учётом компонентов, применяются к эсминцам типа Кобра:

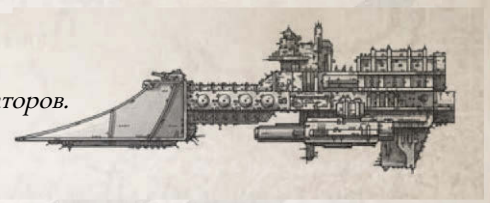
- Все проверки Техпользования при ремонте этого корабля получают бонус +10.

Использование Кобр

Вышеуказанный профиль может отображать любой эсминец типа Кобра могущий служить в Имперском Флоте сектора Каликсида или пространства Коронус. Кобра вряд ли может выполнять работу налётчика, поскольку неспособна выдерживать повреждения. Основной ударной силой являются четыре носовых торпедных аппарата, макроорудия мало что могут сделать самостоятельно.

Кобры Линейного Флота Коронус редко действуют в одиночку, чаще они сопровождают крупные суда или сводятся в эскадры с другими Кобрами. Они выпускают массированные торпедные залпы, отходят на перезарядку, а затем возвращаются. Если у Кобры заканчиваются торпеды она отходит за основную боевую линию или вовсе покидает бой.

Фрегат Меч из эскадры Триумф



Корпус: Фрегат
Тип: Меч
Размерения: примерно 1.6 км. в длину, 0.3 км. , в ширину у стабилизаторов.
Масса: примерно 6 мегатонн.
Экипаж: примерно 26,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 4.5 g

Эти фрегаты похожи на крейсера типа Лунный тем, что они являются рабочими лошадками бесчисленных Линейных Флотов. В то время как Лунные поддерживают линейные корабли Флота, Мечи проводят бесчисленное множество патрульных и антипиратских операций, а также обеспечивают блокады и охраняют конвои. В эскадре Триумф есть дюжина Мечей, которые часто разворачиваются в тех регионах, где Линейный Флот Коронус проводит свои операции.

Скорость: 8
Пустотные щиты: 1
Боевой Дух: 99
Рейтинг Турелей: 2
Манёвренность: +20
Броня: 18 (Нос 20)
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 2
Обнаружение: +15
Прочность Корпуса: 35
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Обязательные Компоненты

Двигатель класса 2 системы Юпитера, Варп-двигатель Стрелов-1, Поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Командный мостик, Система жизнеобеспечения схемы Витэ, Отсеки насильно набранных, Комплекс аугеров Марк-100

Дополнительные Компоненты

Две Надпалубные Лазерные батареи Марк 2:
(Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. 4, Дальность 6)
Мечи славятся надёжностью своих лазерных батарей и Флот не позволяет гражданским получить такие орудия. Если эти компоненты повреждены или обесточены бросьте 1к10. При результате 4 и выше компонент не получает повреждений.
Расширенные хранилища припасов: Дополнительные припасы позволяют Мечам совершать длительные патрулирования.
Укреплённый нос: Хотя это не настоящий «Бронированный Нос», Меч оснащён адамантиумным клювом.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Следующие модификаторы, с учётом компонентов, применяются к Мечам:

- Корабль может оставаться в космосе до года без потери Боевого Духа или Численности Команды.
- При проведении Длительного ремонта восстанавливается 1 дополнительное очко Прочности Корпуса.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают бонус +5.

Использование Мечей

Скорее всего вольные торговцы будут часто сталкиваться с Мечами, ведь они часто заняты столь «бытовыми» заботами как конвоирование, охота на пиратов и космические патрули.

Мечи достаточно универсальны и их тактика должна быть столь же вариативна. Служащие Линейному Флоту Коронус часто действуют парами, один атакует, а другой прикрывает его корму. В составе флота Мечи и крейсера действуют схожим образом — меньший фрегат прикрывает более мощный крейсер, защищая его уязвимую корму. Один или два Меча могут стать «дежурным» кораблём, если МИ хочет использовать судно Флота — Мечи могут применять почти любую тактику и выполнять практически любое задание.

Звания Линейного Флота

«В черноту подайся и назад не возвращайся!»

— насмешка, распространённая среди детей благородных семейств Малфи

Имперский Флот – это организация с покрытыми пылью тысячелетий традициями и уставом столь многословным, что он способен доверху наполнить хранилища данных и скриптории размером с луну. По причине огромных размеров и инертности организации, охватывающей 100 000 световых лет пространства, а также возможной вековой продолжительности подобной реформы, попытки модернизации флота и обновления его протоколов всегда были обречены на провал. Помимо этого, каждый из линейных флотов сегментумов майорис настолько отличается своими собственными традициями и прецедентами, что стоит больших трудов окончательно разобраться даже в такой основополагающей области, как звания, кроме разве что самых высочайших.

В любом случае, следствием постоянного риска, сопровождающего боевые корабли, является то, что командные инстанции флота должны быть достаточно надёжными, чтобы пережить ужасающие боевые потери и продолжить функционирование. Много чернил было потрачено на кодификацию ответственности и обязанностей для того, чтобы каждый знал свое место, но на практике это в лучшем случае становилось рекомендациями, а в худшем — бесполезной бюрократической бессмыслицей. Непрерывная подготовка продолжает вдалбливать одно и то же в голову каждого служащего флота: продолжай исполнять свои обязанности даже тогда, когда мир полыхает в огне, а смерть и ледяная пустота разверзлись буквально в дюймах от тебя.

Ниже представлена классификация званий и обязанностей в линейном флоте Каликсиды. В пределах такой широкой структуры даже на уровне сектора происходит множество уникальных изменений, обусловленных нуждами и потребностями определенного участка: при необходимости, коммодоры могут командовать флотами, адмиралы – эскадрами, а уорент-офицеры – кораблями.

Офицеры

Офицеры – это обладатели наивысших званий среди служащих флота, которые может присваивать только администратум линейного флота. В секторе Каликсида некоторое число офицеров набирается благодаря «патентам», которые каждый год выдаются планетарным губернаторам и мирам Схолы Прогениум. Каждый патент предоставляет возможность ребенку с «положительной характеристикой» отправиться в Порт-Гнев, чтобы стать мичманом Священного Имперского Флота. Прибыв на место, они могут годами служить на борту Порта-Гнев, ожидая корабль, или же отбыть спустя лишь пару дней после того, как ступили на станцию.

Патенты, данные планетарным губернаторам, обычно продаются знатным семьям или даруются доверенному дворянину в качестве награды в надлежащей политической манере; либо с их помощью устраняется беспокойный брат или сестра. Знатные дома считают карьеру в Имперском Флоте славным, почётным и, почти наверняка, смертельным делом — жертвой, которая неизмеримо повышает престиж рода. Схола Прогениум, с другой стороны, отправляет на службу своих лучших подопечных, в особенности детей из семей флота. Соперничество между надменными отпрысками знати и ревностными юными сиротами из Схолы стало легендарным.

Значительная часть мичманов присоединилась к Имперскому Флоту благодаря неформальной системе патронажа. Нередко по просьбе дворянской семьи капитаны флота берут на службу в качестве мичмана их сына или дочь. Это может быть услугой старому другу или средством уплаты родового долга. Однако, даже в этом случае, большинство дворянских детей обнаруживают, что флот – это суровая и бескомпромиссная среда, где большинство должно выбиваться вперед благодаря своим заслугам, или же, скорее всего, погибнуть.

Лорд высший адмирал

Лорд высший адмирал, также называемый командующим линейным флотом– это высочайшее звание в Имперском Флоте. Существует только пять таких августейших личностей, по одному на каждый из сегментумов майорис. Каждый из них отвечает за военные силы Имперского Флота в тысячах секторов в выделенном квадранте галактики, или же, в случае с лордом высшим адмиралом Соляр, за значительное пространство вокруг самой Священной Терры. От лорда высшего адмирала требуется внимание к находящимся под его эгидой головокружительным массивам планов, графиков и персоналу, что приводит к тому, что их редко можно увидеть вне грандиозных штаб-квартир, расположенных в крепостях сегментума.

Дело Поступи

По мере того, как число операций линейного флота Коронус в Пространстве возросло, его военные корабли все чаще вступали в конфликты с теми, кто там уже находился, в том числе, конечно, с местными жителями Пространства. Однако среди тех, кто номинально связан с Империумом, как например, несколько вольных торговцев, нашлись те, кто счел, что присутствие флота мешает их планам.

Среди отдельных случаев, один инцидент выделяется как пользующийся наиболее дурной славой. Полвека назад волчья стая пиратов начала проникать через Пасть. Они совершали набеги вокруг Порта-Странствие, после чего через Проход ускользали с добычей в Поступь, где переоборудовали два внешних жилых астероида под свою базу. Один из этих мародеров был в действительности вольным торговцем, решившим поправить свое скромное состояние с помощью пиратства, а власти Поступи не проявили особого интереса в отношении его изгнания.

По мере того, как сохранялась сложившаяся ситуация, коалиция домов-посредников и торговых союзов, возглавляемая домом Крин, подала флоту прошение о принятии мер и защите их интересов. Недавно назначенный адмирал Хорн согласился помочь им. Однако, вместо того, чтобы усилить патрули вокруг Порта-Странствия, Хорн решил действовать по-другому. Тактическая группа, включавшая крейсеры *Грифон*, *Сириус* и *Гефсимания*, в сопровождении эскорта фрегатов и эсминцев отправилась к Фурибундусу и непосредственно атаковала пиратов.

В результате, сражение вскоре переросло в беспорядочную свалку, в ходе которой боевые корабли линейного флота маневрировали среди астероидов Поступи, ведя с пиратами бортовую перестрелку в упор. Помимо вольного торговца — пирата, в бой оказались втянуты еще несколько вольных торговцев и свободных капитанов, которые зачастую не были уверены в том, на чьей стороне сражаются.

Хотя *Гефсимания* и фрегат *Гордость Ваксенхайда* получили тяжелые повреждения, а Кобры X-11 и X-24 были потеряны, флот уничтожил дюжину пиратских кораблей, разрушил их астероиды и заставил разрозненные остатки отступить вглубь Пространства. Другие вольные торговцы, включая Эспайс Хорду и Элизабет Орлеанс, подняли шквал протестов против «жестоких и варварских действий» флота, но имперские Адептус проигнорировали их, тактично одобряя действия Хорна и давая ему полную власть проводить операции в глубине Пространства. В последующие годы многие размышляли о том, можно ли это ставить ему в заслугу.

Лорд-адмирал

Лорд-адмирал, или командующий сектора, отвечает за все операции флота в данном секторе и напрямую командует приписанными к этому сектору кораблями военного флота сегментума. Номинально, лорд-адмирал располагается в крепости сегментума вместе с другими чиновниками администратума уровня сектора, однако большинство предпочитает находиться на важнейших объектах флота сектора, которым они руководят. Лорд-адмирал отчитывается не только перед своими руководителями на флоте, но также и перед Адептус Терра. Отправка кораблей и людей на патрулирование, постоянные базы и поддержание флота в состоянии, который удовлетворит как военных, так и гражданских – это головная боль, которой страшится большинство офицеров флота.

Адмирал Соляр

В космических просторах как внутри, так и за пределами сектора Каликсида, адмирал с прославленным послужным списком и безупречным прошлым в конечно итоге может быть послан в крепость Сегментума на Кипра Мунди с целью предстать перед командующим линейным флотом – это путешествие, которое может занять годы. Если, наконец, представ перед лордом высшим адмиралом (зачастую после еще нескольких лет), он получит одобрение, то его могут отправить на Священную Терру, где его кандидатура будет рассмотрена на предмет получения звания адмирала Соляр, и этот процесс может занять остаток его жизни. Зачастую, адмиралы Соляр – это, в перспективе, командующие сектора, ждущие своего назначения. Такая возможность предоставляется редко, и по этой причине адмиралов Соляр гораздо чаще отправляют в военные зоны во главе флотов подкрепления, или дают «особые задания» и независимую флотилию.

Адмирал

Адмиралу предоставляется командование частью флота сектора, и он отвечает за безопасность скопления звездных систем и обширных путей через дикий космос, пролегающих между ними. Адмирал редко собирает свои корабли в одном месте – обычно они заняты патрулированием миров Империума и торговых маршрутов на расстоянии световых лет друг от друга. Возможно, раз или два за век, флот соберётся для нанесения карательного удара или защиты от вторжения в масштабах сектора.

Вице-адмирал

В соответствии с давней традицией, вице-адмирал командует ведущей частью флота, соответствующей авангарду наземных войск. В последующие времена это стало означать командование силами легких крейсеров и эсминцев, с целью очищения территории от врагов, нанесения на карту навигационных опасностей и дальнего патрулирования. Зачастую вице-адмирал избирает лёгкий крейсер в качестве флагмана, чтобы идти в ногу со своими далёкими эскадрами.

Контр-адмирал

В древние времена, когда весь линейный флот мог соединяться в одно целое, тысячи присутствовавших кораблей делились на три части, каждая из которых находилась под началом своего адмирала. Контр-адмирал был самым молодым и наименее опытным, а потому под его началом было тыловое подразделение, у которого было меньше всего шансов увидеть поле боя. Со временем, это звание, по большей части, превратилось в административную должность, отвечающую за координацию ремонтных объектов, заправку кораблей, формирование конвоев и другую тыловую деятельность. Для офицера, стремящегося к высоким званиям, считается необходимым провести некоторое время в качестве контр-адмирала, чтобы тем самым показать способности к логистике и планированию на высшем уровне.

Коммодор

Звание коммодора, иногда также называемого командиром группы, изначально давалось старшему капитану, назначенному командовать эскадрой кораблей. По мере того, как некогда временные эскадры превратились в регулярные патрули и зоны ответственности, звание коммодора со временем стало использоваться постоянно. При редких и ужасных обстоятельствах, когда капитальные корабли соединяются в эскадры, на время столкновения старший капитан продолжает назначаться коммодором.

Лорд-капитан

Также называемый флаг-капитаном, лорд-капитан — это почетный звание, в которое возводятся капитаны, командующие откомандированными судами. Лорд-капитан имеет полномочия говорить от лица властей линейного флота. Это важный знак отличия при взаимодействии с высокомерными планетарными губернаторами или мелкими чиновниками администратума, которые могут не придать значения словам «простого» капитана флота. По этой причине, многие вольные торговцы принимают титул лорда-капитана.

Капитан

Быть капитаном — значит быть единоличным хозяином и повелителем всего, что тебя окружает. Император – Повелитель Человечества, но на борту корабля каждое слово капитана Его закон. Капитаны Имперского Флота – это отчужденные, бескомпромиссные фигуры, которых не сломила возложенная на них величайшая ответственность. Капитан может быть деспотом, суровым руководителем, головорезом, стратегом или святым, но он всегда будет особым человеком, под командованием которого находится военный корабль Имперского Флота.

Коммандер

Отдельные эскортные суда обычно находятся под командованием коммандера, в то время как капитан или коммодор осуществляет общее командование эскадрой сопровождения. Однако коммандер также может принять командование эскадрой судов системы, или возглавить крыло штурмовиков, базирующихся на корабле-носителе, или руководить орбитальной станцией. Многие офицеры флота не претендуют не на что большее, чем стать коммандером фрегата, на котором часто представляются возможности для действия и получения славы.

Лейтенант

Многие офицеры флота не поднимаются выше звания лейтенанта. Корабли системной обороны и мониторы обычно находятся под командованием лейтенантов. Чаще бывает, что они действуют в качестве вторых командиров на борту эскортных кораблей, или как часть обширного экипажа мостика на капитальном корабле, или в качестве командиров звеньев эскадрилий штурмовиков. Считается, что у лейтенанта есть настоящий потенциал и возможности для будущего величия. Некоторые самые известные лорды-капитаны начинали создавать себе репутацию, принимая командование кораблём после гибели и ранения своего командира.

Есть несколько различных рангов лейтенантов, начиная с сублейтенанта или энсина, совсем недавно бывшего мичманом, до флаг-лейтенанта (или лорда-лейтенанта), служащего в качестве старшего помощника на линейном корабле. В линейном флоте Каликсиды, лейтенантов самого низкого ранга называют энсинами, и им предоставляются незначительные обязанности, такие как командование малыми кораблями, абордажными командами, или вербовочными бригадами. Их часто сопровождает старший уорент-офицер, дающий ценные наставления, а командование, как и команда, относятся к ним с одной стороны уважительно — в связи с их званием, и, с другой стороны, осторожно — в связи с недостатком у них опыта и навыков.

Если лейтенант достигает успехов, то можно ожидать его повышения до звания третьего, второго и, наконец, первого лейтенанта, и при этом его обязанности будут неуклонно возрастать. В конце концов, он может подняться до звания флаг- или лорда-лейтенанта, второго командира на борту капитального корабля. Если он покажет себя находчивым и компетентным офицером, то его могут повысить до звания коммандера, что даст ему шанс получить командование собственным кораблем. Однако многие лейтенанты никогда не совершают этого рывка, и проводят свои дни, служа в качестве ценного младшего офицера на корабельном мостике.

Мичман

Мичман — это низшее офицерское звание флота, и его носители — это скорее студенты, имеющие офицерское звание. Технически, они получают положенное офицерам уважение, но, тем не менее, проходят тяжелое обучение, чтобы стать настоящими офицерами. Многие из их обязанностей – это возможность обучения «на практике». Традиционно каюты мичманов размещаются в середине корабля, вдали от командирского мостика. Им не вполне доверяют по-настоящему ответственные задания, и, пока не закончат свою тренировку, они остаются под постоянным надзором. Если они достигнут успеха, то, в соответствии с традицией, линейный флот Каликсиды потребует от них пройти сложный экзамен на звание лейтенанта, хотя известны случаи, когда некоторые получали «пустотный патент» за особо впечатляющие действия.

Уорент-Офицеры

Уорент-офицеры (в некоторых кубриках также называемые «унтер-офицерами») идентичны сержантам и капралам планетарных армий: они передают приказы более высокого командования, обеспечивают их выполнение и поддерживают дисциплину регулярными порками. Их называют уорент-офицерами, потому что они назначаются через выдачу письменного уорента либо от администрации флота, либо капитаном корабля. Уорент-офицеры занимают доверенные посты на корабле, и пока капитан может положиться на своих уорент-офицеров, он сможет вести корабль даже с самым мятежным экипажем. Повышать рядовых корабля до уорент-офицеров – обычная практика, хотя значительное их число набирается на цивилизованных мирах как часть имперской десятины, уплачиваемой опытным персоналом, которому, для повышения заинтересованности, обещают вознаграждение.

Есть два общих типа уорент-офицеров. Главные унтер-офицеры – это старшие уорент-офицеры корабля, которые занимают руководящие должности и которым доверяют жизненно важные задачи по поддержанию работы корабля. Иногда они служат на корабле дольше, чем капитан или любой из старших офицеров. Мудрый капитан уделяет пристальное внимание своим главным унтер-офицерам. Ниже главных располагаются регулярные унтер-офицеры, отвечающие за каждодневные корабельные операции и напрямую руководящие массами рядового состава и кабальных рабочих, которые составляют большую часть экипажа корабля. Примером старшего унтер-офицера является мастер-констапель (см. стр. 90), в то время как примером регулярного унтер-офицера можно назвать командира орудия.

Штурман

В целом, штурман – это самый главный уорент-офицер и самый опытный пустотоход. Зачастую на него возложены важнейшие обязанности, такие как звёздная навигация и ведение судового журнала. Помимо этого, он может надзирать за работой по поддержанию корабельных двигателей ориентации, ангарных палуб, а также за запасами и снабжением.

Командир орудия

Командир орудия руководит одним орудийным расчетом военного корабля. Это большая ответственность, так как корабельное макрооружие огромно, и их расчет может состоять из сотен людей, а лэнс-башни могут быть значительно больше. Командиру орудия необходимо знать, как выполнять работу каждого из людей под его или ее началом, и зачастую они занимают свой пост, только проработав десятилетия в качестве рядовых на различных

постах. Командиры орудий – это высокоуважаемые люди, и нередко между ними возникает соперничество по поводу того, чей расчет на корабле самый быстрый и точный. Командир эскадрильи штурмовиков, расположенной на корабле-носителе, обычно имеет то же звание.

Сержант

Сержант командует отрядом численностью от шести до двадцати бойцов и ответственен за ведение ближнего боя на корабле (как например быстрые атаки и абордаж). Величайшая ответственность, возложенная на сержанта – это доверенные ему ключи от каждого из оружейных сейфов, находящихся на корабле. Когда начинается битва, начальник боевой службы дает сигнал сержантам очистить палубы и приготовиться действовать, указывая, нужно ли при этом вооружать экипаж. Естественно, сержант – одна из первых целей при мятеже. Используя уорент, сержантов часто набирают на планетах среди бывших имперских гвардейцев, чтобы удостовериться, что у них не было отношений с действующим экипажем.

Боцман

Корабельные боцманы следят за дисциплиной и исполнением приказов на корабле, они назначены контролировать рядовых и кабальных рабочих, определять их обязанности и следить за их выполнением. Обычно это означает, что они ответственны за установление дисциплины среди непослушных членов команды, и, как правило, выполняют эту работу лично. Из-за этого они не самые популярные фигуры во флотской иерархии, и на борту многих военных кораблей они вступают в естественный союз с сержантами, имеющими схожие обязанности.

Рядовой Состав

Рядовой состав выполняет работу, для которой требуется не выучка, а мышцы – доставка боеприпасов и снарядов, перенаправление кабелей, уборка обломков и проведение базовых процедур (например, драение палуб). Они составляют основу пустотоходов на борту корабля. Люди этой категории обычно делятся на множество подклассов, определяющих их роль, например: наводчик третьего класса, меняльщик предохранителей второго класса, и так далее. Рядовые составляют основную часть экипажа, и на их плечи ложится большая часть боя при абордаже.

Несмотря на распространенное убеждение, большая часть рядового состава флота – это добровольцы, так как им предоставляется хорошая оплата, а условия на корабле лучше, чем на многих имперских мирах. Флот может делать великодушные обещания, поскольку знает, что едва ли половина из них переживёт рейс и получит по его окончанию свои деньги.

Если количество добровольцев не удовлетворяет требованиям капитана, у него всегда есть право отправить вербовочные бригады, чтобы набрать больше экипажа в качестве десятины с любой из встретившихся по пути планет. Это может означать все что угодно, от опустошения тюремных колоний до насильственный вербовки групп граждан из жилых блоков. На практике это часто осуществляется по сговору с планетарным губернатором, хотя Имперскому Флоту не нужно разрешение, чтобы набрать команду на любом мире. На многих мирах необходимая практика вербовочных бригад приводит к возможным вспышкам восстания, и по этой причине рядовой состав флота имеют непритягательную репутацию почти что каторжан.

Как было сказано выше, существует множество различных типов рядового состава, но, как правило, он делится на две обширные группы: бойцы и пустотоходы.

Бойцы

Бойцы – это члены команды, которым разрешено постоянное ношение оружия на корабле и доверено обслуживание оружейных сейфов. Они поддерживают дисциплину среди низших чинов и, при необходимости, защищают команду – обычно, сначала стреляя или набрасываясь с дубинками, а потом уже задавая вопросы. В отличие от большей части рядового состава, бойцы, выполняя свои обязанности и следя за лояльностью экипажа, могут передвигаться по различным палубам корабля. Многие рядовые отбрасывают возможность стать бойцами просто потому, что не хотят становиться частью систематической жестокости корабельной дисциплины.

Пустотоходы

Пустотоходы (также на некоторых судах Имперского флота называемые «матросами») — это та часть команды корабля, у которой есть некоторая выучка и навыки; рядовые, которым, как правило, доверяют такие задачи, как обслуживание трубопровода, ремонт защиты, шлифование шестерёнок и другую работу, требующий определенных навыков и автономии. В качестве пустотоходов особенно ценятся жители ульев, так как они знакомы с техникой и более других приучены к часто встречающимся на кораблях ужасным шумам и условиям замкнутого пространства. Однако иногда капитану приходится брать то, что он может, так что к концу рейса экипаж может состоять из разношерстной компании, включающей диких варваров, фермеров агромира и циничных жителей улья.

Пустотоходам низших чинов дается самая примитивная и утомительная работа. Однако за годы службы те, кто умён, удачлив и исполнителен, могут подняться в звании. На многих кораблях таких людей называют квалифицированными пустотоходами, и это звание официально подтверждает их умение и опыт. Некоторые капитаны требуют прохождения экзаменов для получения звания умелого пустотохода, в то время как другие просто считают его знаком, отмечающим время службы на борту.

Иногда, пустотоходы, обладающие как умом, так и амбициями, могут стать старшими пустотоходами. Официально, старшие пустотоходы – это просто те, кого поставили руководить рабочими бригадами, но неофициально многие офицеры используют это звание как испытательную площадку для тех, кто, предположительно, может стать уорент-офицерами. Нет необходимости говорить, что лишь очень немногие достигают такого положения.

Кабальные рабочие

Почти каждый военный корабль испытывает ненасытный аппетит в отношении неквалифицированного тяжёлого труда, который удовлетворяется постоянным потреблением Кабальных рабочих. Зачастую это те несчастные, которые были набраны в планетарных трущобах или целой массой взяты с тюремной колонии – часть той бесчисленной человеческой орды Империума, которая ценится только за свою способность к труду. Для флота эти горемыки – такой же ресурс, как топливо для двигателей или еда для экипажа. Их задача – перемещать орудия на позиции, вращать маховики, а также доставлять припасы, тяжелое снаряжение и снаряды к макроорудиям. Большинство кораблей очень часто пополняют команду кабальных рабочих, так как те неумолимо погибают при поломках, несчастных случаях и дисциплинарных мерах.

Многие кабальные рабочие могут быть улучшены с помощью аугметики и даже железных ингибиторов, что сделает их более послушными при выполнении приказов (и наверняка гарантирует, что они будут служить в качестве кабальных рабочих остаток своей жизни). Для тех, кто избежал такой судьбы, лучшая надежда – это стать рядовым, научившись исполнять работу, которая придаст им ценность в глазах корабельной иерархии.

Почётные и особые звания

На борту кораблей нижеследующие титулы и должности утверждаются уставом флота. Многие из этих политических тонкостей возникают в связи с потребностью внести в систему командования флота специалистов, необходимых для функционирования корабля.

Техножрец-майорис (Первый технопровидец)

Имперский Флот и Адептус Механикус тесно переплетены, но в судовой жизни их пути зачастую проходят совершено раздельно. Техножрец-майорис – это представитель механикусов на мостике корабля, который сообщает о нуждах адептов капитану и его офицерам. Техножрец-майорис может не иметь особо высокого ранга в Культе Механикус. Во флоте распространено поверье, что большинство старших адептов Механикус на корабле редко покидают машинные отделения, будучи не в силах оторвать себя от пульсирующего сердца самого корабля.

Принцип-Навигатор (Варп-проводник)

На старейших навигаторах лежит ужасная обязанность: прокладывать курс через варп и вести корабль невредимым. Офицеры флота считают навигаторов немногим более чем состоятельными гражданскими, но уровень уважения и даже почтения, который оказывается им на корабле, способен поразить планетарного обитателя.

Старший астропат

На небольших пустотных судах присутствует лишь пара астропатов, но линейные корабли могут, как правило, похвастаться целым хором, предназначенным для дальней коммуникации. Вне зависимости от размеров корабля, один из астропатов на корабле всегда назначается старшим астропатом и работает непосредственно с капитаном. Большая часть того, что происходит между ними, держится в секрете от остальной части экипажа, так что, зачастую, старший астропат становится самым доверенным лицом капитана.

Мастер-констапель

Мастер-констапель это уорент-офицер высокого ранга, в обязанности которого входит обслуживание и обеспечение эффективности корабельных макробатарей и лэнс-излучателей. На небольших кораблях мастер-констапель может персонально проверять каждое орудие, в то время как на более крупных судах он скорее всего делегирует эту обязанность своим помощникам. Также он отвечает за хранение боеприпасов и энергетические соединения.

Начальник орудий

В отличие от кораблей вольных торговцев, на многих кораблях флота задачей этих людей является только управление торпедами и штурмовиками – огромными звёздными бомбардировщиками, неуклюжими десантными кораблями и проворными истребителями – расположенными в обширных пусковых отсеках корабля. Координируя усилия палубных команд, Начальник орудий удостоверяется, что всё заправлено, заряжено и готово к запуску в любой момент. Если корабль несет не одни только торпеды, но и штурмовики, перед начальником орудий встает гораздо более сложная задача. Поддержание дисциплины и стандартов обучения среди отчаянных пилотов, привлеченных к пилотированию штурмовиков – это целое искусство.

Начальник боевой службы

Обязанность начальника боевой службы – следить, чтобы все оружие на борту, от величайшего макроорудия до захудалого стаб-пистолета, было исправно и готово к использованию. Сержанты отчитываются непосредственно перед ним, а все без исключения бойцы находятся под его командой, так что он также исполняет роль близкую к главе корабельной полиции. Как правило, на должность начальника боевой службы назначается один из офицеров, но иногда ее может занимать старший уорент-офицер. Считается, что опыт, полученный с Астра Милитариум или Адептус Арбитрес, даёт огромные преимущества офицеру, занимающему эту должность, и, скорее всего, начальник боевой службы не упустит возможность поучаствовать в десанте или другой совместной операции.

Корабельный хирург

Иногда также называемый старшим хирургеоном или, неофициально, «костоправом», корабельный хирург ответственен за медицину на борту судна. Эти обязанности включают борьбу с болезнями и неправильным питанием среди членов экипажа, а также зашивание ран и вправление костей. Эту должность занимает самый квалифицированный индивид на борту, будь то магос-биологис экстремис на капитальном корабле, медицинский сервитор на эсминце или обладатель навыков первой помощи на боевом катере.

Вахтенный офицер

Вахтенный офицер ведет график дежурств, назначает вахты и обслуживает хронометры корабля. На большинстве кораблей должность вахтенного офицера поочередно занимается младшими офицерами. На старых судах это постоянная должность, занимаемая офицером, дольше всего прослужившим на корабле.

Комиссар флота

Как в полках Астра Милитариум имеются комиссары, приставленные с целью следить, чтобы преданность Императору оставалась непоколебимой, так и на кораблях Имперского Флота присутствуют комиссары флота. Комиссар флота работает в тесном сотрудничестве с начальником боевой службы, чтобы гарантировать то, что корабль всегда готов к бою, а команда остается сосредоточенной на своём долге перед Императором. У комиссара есть полномочия объявить капитана или даже всю команду непригодными к службе, если он сочтёт, что их действия или состояние корабля внушают опасения. Обычно на борту капитального корабля присутствует как минимум один комиссар флота. В случае нахождения в эскадре эскорта, комиссар флота распределит свое время между ее различными кораблями, используя серии внезапных инспекций и упражнений.

Корабельный исповедник

Вера защищает военные корабли Империума наравне с адамантиевым корпусом. Исповедники неустанно работают над установлением Имперского Кредо среди членов экипажа и выкорчёвыванием еретиков. При исполнении этих обязанностях исповеднику обычно содействуют миряне из числа наиболее истово верующих обитателей нижних палуб. На крупных военных кораблях

это практически необходимо, так как позволяет исповеднику сконцентрировать свои усилия на офицерах, в должной манере отпуская им грехи и накладывая наказания. Именем Императора в руках офицеров Имперского Флота сосредоточена невообразимая власть, и исповедники верят, что об их долге перед Спасителем Человечества нужно напоминать громко и часто.

Корабельные вахты

На борту кораблей флота чрезвычайно серьёзно подходят к наблюдению за временем, так как деменция хронографика является первым признаком присутствия варпа. Принятое в линейном флоте Каликсиды регулирование корабельных вахт основывается на следующих Терранских временых отрезках:

- 00: 00 — 04: 00: Средняя вахта
- 04: 00 — 08: 00: Утренняя вахта
- 08: 00 — 12: 00: Пред-полуденная вахта
- 12: 00 — 16: 00: После-полуденная вахта
- 16: 00 — 18: 00: Первая собачья вахта
- 18: 00 — 20: 00: Последняя собачья вахта
- 20: 00 — 00: 00: Первая вахта

Во время четырехчасовых вахт о времени сигнализируется каждые полчаса. Для этого на кораблях могут использоваться гонги, сирены или ангельские хоры, но многие предпочитают традиционные громкие колокола. В случае с колоколами, время во время вахты сигнализируется следующим образом:

- Первые полчаса: 1 склянка
- Первый час: 2 склянки
- Третьи полчаса: 3 склянки
- Второй час: 4 склянки
- Пятые полчаса: 5 склянок
- Третий час: 6 склянок
- Седьмые полчаса: 7 склянок
- Четвертый час: 8 склянок

Во избежание путаницы, удары колокола обычно звучат в парах, а единичный удар идет в конце. Так, пятые полчаса будут звучать как: удар-удар, удар-удар, удар.

В конце первой собачьей вахты (18: 00) вместо обычных восьми склянок звучат четыре, что означает смену вахты. В последнюю собачью вахту используется следующая схема:

- 18: 30 1 склянка
- 19: 00 2 склянки
- 19: 30 3 склянки
- 20: 00 8 склянок

По традиции, в полночь Праздника Вознесения Императора звучат шестнадцать склянок.

Те, кто служат

Соотношение офицеров и рядового состава на звездолёте может сильно отличаться от корабля к кораблю. Судно военного флота или корабль хартиста, крейсер-ветеран или только что спущенный грузоперевозчик – у них всех свои требования к качеству и составу команды. Однако, в этом параграфе представлено примерное руководство для МИ и игроков, которые хотят определить структуру экипажа Исследователей. Следует помнить, что это соотношение верно не для всех кораблей и МИ следует скорректировать его на свое усмотрение.

На каждые 100 членов экипажа, приходится:

- 80 или более матросов или пустотоходов различных типов. Обычно военные корабли имеют большее число простых матросов, так как они сталкиваются с более высоким показателем текучести рабочей силы.
- 5-10 бойцов. На военных кораблях число бойцов обычно выше, чем на судах хартистов и купцов.
- 5-9 уорент-офицеров различных типов. Обычно на кораблях хартистов и купцов их число меньше, а разница восполняется за счет умелых пустотоходов.
- 0-1 офицер различных типов. Обычно, на каждые сто членов команды приходится один офицер, при том, что на военных кораблях это соотношение несколько выше.

Дисциплина на флоте

Дисциплина на флоте жестока. Устав включает головокружительное число нарушений, и для большинства из них наказание – смерть. Например, в соответствии с уставом линейного флота Каликсиды, члены команды, обнаруженные спящими во время своей вахты, должны быть забиты до смерти своими товарищами, те, кто был небрежен в работе — казнены электрическим током, дельцы черного рынка – задушены, а те, кто занимается накопительством – заморены голодом. Даже за незначительные проступки, такие как неопрятный внешний вид или разговоры после отбоя, наказание — порка.

Страница за страницей, раздел за разделом, устав кодифицирует все детали наказания. В каждом случае считается, что неизгладимое впечатление, произведенное на остальную команду, важнее жизни любого правонарушителя. У экипажа нет ни права на апелляцию, ни суда, кроме того, который им предоставит капитан, слово которого – закон.

Следует отметить, что немногие капитаны настолько жестоки, что казнят членов экипажа так часто или так кроваво, как того требует устав. Лучшие руководят, полагаясь на уважение в той же мере, в которой на дисциплину, и для большинства угрозы достаточно, чтобы установить абсолютную власть. Однако военный флот предпочитает, чтобы капитанов боялись и уважали, а не любили. Там, где капитан не справляется со своими обязанностями, комиссар флота стоит наготове, готовый обеспечить поддержание дисциплины на должном уровне.

Enemies of Humanity

- Орки
- Эльдар
- Стриксис
- Рак'гол
- Круты
- Разбойники Хаоса

Глава III: Враги Человечества

"Я убеждён в том, что враги человечества существуют для одной и только одной цели — проверять решимость и силу человечества. Мы сильнее, а потому обязаны уничтожить тех кто нападает на нас."

— адмирал Соляр Тобиас Верне во время Анжуйского крестового похода

Врагов у человечества множества и они повсюду. На всех фронтах на Империум постоянно нападают еретики, предатели, мутанты, чужие и неизбывная угроза Хаоса, но их всегда встречают мужчины и женщины, готовые сражаться и умирать защищая Империум от них.

Пространство также изобилует врагами стремящимися опустошить Империум. Орки копят силы в своей твердыне «Дофига Зубоф», а слуги Разрушительных Сил разоряют недавно основанные колонии и конвои ради рабов и жертв. Непознаваемые эльдар преследуют свои собственные цели и охраняют свои интересы, таинственные стриксис торгуют со всеми кто повстречает их караваны, а ужасающие рак'гол уничтожают всё на своём пути. Но помимо этих угроз существуют опасности скрывающиеся в межзвёздной тьме, опасности о которых человечество не имеет не малейшего понятия. Против этих угроз, как известных так и пока неизвестных, силы Империума остаются бдительными.

В этой главе рассматриваются враги человечества. Каждый раздел содержит специальные правила, список специфических компонентов и набор кораблей, как серийных так и уникальных, с которыми могут столкнуться Исследователи во время путешествий и предприятий.

Будьте осторожны — враги из этой главы смертоносны и их не следует недооценивать. Многие корабли погибли от огня их орудий, а их экипажи вырезаны абордажными партиями ксеносов.

Корабельные компоненты Ксеносов

На многих НИП космических кораблях есть странные и экзотически называющиеся компоненты, часто без подробного описания их функционирования. По большей части это не имеет значения для Исследователей, ведь большинство таких компонентов невозможно извлечь или модифицировать для установки на корабль Исследователей. Кроме того, каждый Необходимый компонент попадает в одну из категорий перечисленных на странице 225 **ОКП**, кроме некоторых случаев когда отдельная раса ксеносов не нуждается в компонентах конкретного класса (например, корабли эльдар путешествуют через Паутину, а потому не нуждаются в эквивалентах варп-двигателей или полей Геллера).

Кроме того, для многих таких компонентов не указаны требования к Пространству и Энергии, ведь МИ не требуется конструировать оснащённые ими корабли, ведь большинство ксеносских компонентов невозможно извлечь или приспособить (в связи с их чуждой природой) для использования на корабле Исследователей.

. . . У меня нет страха ксеносов, Натаниэль. Их корабли и тактика может быть побеждена путём правильного применения силы: в нужном месте и в нужное время. Это вопрос простого изучения слабостей данного врага. Я равнодушна к расхожему мнению, что ксеносы непостижимы и лежат за пределами человеческого понимания, любой враг может быть изучен для понимания его недостатков и уязвимостей.

По своей инициативе я взяла с собой в патруль нескольких аналитиков из Дивизио Тактика. Будем надеяться, что любые потасовки в которые мы встрянем в Пространстве дадут ценную информацию для бумагомарак на Метиде.

+++ Выдержка из коммюнике между коммандером Викторией Хорн и адмиралом Натаниэлем Хорн+++

Орки

«Я зладей Прастранства и ужос космоса. Я крутейший из каптинов Дофига Зубоф и никто ни сможет меня астановить.»

– Грубскрага «Ниостановимый» орк-варлорд

Бесчисленные тысячи лет зеленокожая угроза преследует человечество ведя межзвёздную войну кажется во всех уголках галактики. Куда бы человечество не отправилось орки или там присутствуют или скоро, ведомые жаждой грабежа и насилия, появятся. Орки — дикие существа, считающиеся немногим лучше диких зверей, неспособные ни на что кроме разрушения.

Увы, орки более развиты чем животные. Их технологии на удивление сложны, и способны на то что считается невозможным для металлолома и кусков механизмов. С некачественно собранным оружием, которое должно заклинить при первом выстреле или лязгающих бегемотов ростом и мощью не уступающих величайшим титанам

Империума технологии орков столь же опасны как и разболтаны. Для каждого используемого Империумом ресурса орки могут собрать аналог и вечно стремятся использовать свою силу против человечества.

Флоты из лома и булыг

Будучи неизящными и не особо квалифицированными межзвёздными путешественниками, низкое коварство и бесконечный энтузиазм орков в сочетании с их потрясающей выносливостью и неумолимой настойчивостью делает их столь же смертоносными в холодном и тихом космосе как и на поверхности планет. Корабли орков чрезвычайно просты, способны выдерживать больше повреждений чем имперские суда аналогичной массы, и зачастую несут более толстую броню, способную отразить все кроме самых скоординированных атак. Их тактика примитивна, но грубо эффективна — подлететь к врагам как можно скорее, при этом стреляя из всех орудий. При приближении трюмы и каверны орочьих кораблей звенят от боевых криков бесконечных толп орочьих воинов, с нетерпением ожидающих момента когда ни смогут высадиться на борт вражеского судна и удовлетворить свою страсть к насилию.

Тяжёлая броня и мощные надстройки дают оркам значительную стойкость, которая помогает их судам выживать лучше чем врожденная надёжность орочьих технологий, которая способна функционировать практически независимо от повреждений. Для дополнительной защиты орочьи суда оснащены трещащими силовыми полями, которые могут быть созданными восстановленными генераторами пустотных щитов или причудливыми «кастомными» конструкциями меков.

Но по настоящему орки преуспели в конструировании вооружений. Их звездолёты вооружены куда мощнее чем сопоставимые по размеру имперские суда. Массивные батареи макроорудий усеивающие корпус каждого орочьего судна, турели и стволы торчащие из каждой складки корабельного корпуса способны размолотить корабельные щиты вражеского корабля и разорвать корпус на куски. За считанные минуты орочье судно способно выпустить по цели тысячи снарядов засеивая космос вокруг врага обломками, шрапнелью и неразорвавшимися снарядами. Мощные и нестабильные боеголовки которые загружаются в истрибилы-бомбилы и торпеды вызывают при попадании громадные разрушения.

Орочьи компоненты

Суда орков сильно различаются используемыми компонентами, поскольку они скорее результат индивидуального эксперимента и мешанины добытых деталей чем планового производства звездолётов.

Двигатели

Орочьи суда используют ветхие двигатели, которые вовсе не должны работать и склонны к утечкам, вспышкам и катастрофическим «случайностям». Часто длинные следы перегретого газа разливаются за кормой орочьего судна, эти следы несколько схожи с жирными чёрными выхлопными газами наземных машин орков. Эти реакторы бессистемно связаны разнообразнейшими трубопроводами и свисающими с потолка и проложенными по палубам кабелями со всеми системами корабля. Редкий реактор не имеет дополнительных кабелей питающих очередной эксперимент мекбоев.

Варп-двигатели

Орочьи путешествия в варпе процесс ненадёжный и беспорядочный, а варп двигатели столь же нестабильны. Некоторые их них собраны из обломков других варп двигателей, а другие представляют собой странные приспособы построенные на основе отрезанных голов орочьих псайкеров, известных как чудилы. Независимо от конструкции цель варп-двигателей неизменна— нести корабль через варп.

Поля Геллера

Вместо мерцающих полей Геллера, установленных на имперских кораблях, орки используют различные украшения, тотемы, громадные «жубы» и глифы отвращающие пагубное влияние варпа. Правда ли это способно отпугнуть созданий варпа (как утверждают фрибутьеры) или они вызывают такую уверенность в экипаже что корабль в варпе окутывает трескучий щит энергий Ваааrх! неизвестно. Но кажется это работает.

Силовые щиты

Кажется, что орки владеют технологией энергетического поля столь же долго как Империум. Их корабли зримо защищены энергетическими барьерами сравнимыми с пустотными щитами, хотя генераторы орков скорее всего должны быть окутаны электрическим треском, выбрасывать облака ядовитого дыма и испарять любых случайно подошедших орков.

Корабельный мостик

Мостики орочьих судов представляют собой тёмные и влажные пещерообразные камеры, украшенные трофеями, грудами награбленного и высокими штабелями машин непонятного предназначения.

Жизнеобеспечение

Точная сущность орочьих систем жизнеобеспечения неизвестна. Абордажные партии и команды исследователей Механикус обнаруживали всё от звенящих пневматических воздушных насосов до гигантских сквигов неизвестных пород, используемых в качестве мехов. Единственное что объединяет это устройства, так это то, что они не должны работать.

Каюты экипажа

Орочьи суда кишат зеленокожими всех видов, поскольку их корабли являются как военными так и транспортными. Многие мелкие суда способны к планетарным десантами, выпуская ревущую и вооружённую зелёную волну, но даже громадные крейсера регулярно пытаются пойти на абордаж.

Массивы авгуров

Хотя было бы невозможно путешествовать меж звёзд без средств дальнего обнаружения, природа используемых для этого орками технологий неизвестна. Как во множестве орочьих технологий грубость и примитивность делают невозможным совершенство. Орки попросту используют бесчисленные сканеры, такие как мощные эфирные устройства или гигантские телескопы.

Орудия орков

Всем иным видам орудий орки предпочитают массивные, ведущие огонь твёрдыми снарядами макроорудия в целом именуемые «Пушки». Сгруппированные в батареи эти орудия выпускают твёрдые и фугасные снаряды залп за залпом, подавляющими любого врага потоком разрушения. Однако, это орудия, будучи склонными с осечкам и заеданию, не всегда работают стабильно. Также они могут быть отключены скучающим мекбоем, проводящим ремонт или «усовершенствования».

Пушки

Наиболее распространённые орочьи макробатареи называются Пушки. Хотя так называется немало различных орудий, большинство ведёт огонь разного рода снарядами. Среди орков весьма распространён обычай унимать с побеждённых судов орудия, поэтому многие пушки это «улучшенные» имперские макроорудия. Склонность орков к максимальной огневой мощи такова, что их каждого проёма в бессистемной броне скоро будет торчать пушка.

'Жолые пушки

Наряду с более традиционными макроорудиями орки используют менее дальнобойные, но чрезвычайно мощные орудия. Стреляя плотным тысячетонным потоком металла и наспех собранными плазменными бомбами эти орудия крайне неточны на дальней дистанции. Но на небольшом расстоянии они наносят страшный урон.

Арудие

Зачастую переделанные из громадных бортовых батарей имперский крейсеров эти орудия угрожающе выступают из-за угрожающей носовой брони крузеров и всегда готовы выпустить залп тяжёлых фугасных снарядов. Стволы арудий часто удлиненны, для большей дальности стрельбы.

Ззап-пушка

Орки редко используют лэнс вооружение, поскольку не имеют достаточно постоянной и надёжной технологии его производства. Вместо этого, лэнсы, изредка встречающиеся на орочьих судах, переделываются из имперского оружия, при этом их мощность иногда увеличивается, получая незначительный прирост эффективности. Эти сильно переделанные орудия выпускают сияющий заряд энергии пробивающий дыры в броне противника, но редко встречающийся во флотах орков. Если такие орудия будут найдены они будут установлены на крупнейших кораблях орков.

Ангарные отсеки

Как и в иных флотах обычно только наиболее крупные суда обладают пространством и ресурсами для использования малых судов. Прорубленные в бортах крузеров, пусковые трубы и посадочные палубы прикрыты от космоса только трещащими силовыми полями, удерживающими корабельную атмосферу. Ангарные отсеки почти всегда забиты истрибилами-бомбилами и штурмовыми лодками. Укромные уголки оккупированы хвастливыми и безумными скарас'ными маньяками, пилотирующими корабли, ордами гротов и меками, постоянно занятыми строительством, ремонтом и «улучшением» истребителей.

Торпеды

Как и многие орочьи технологии их торпеды не слишком надёжны, склонны с поломкам стартовых двигателей, систем наведения, преждевременной детонации или попросту не взрываются. Орки справляются с этим по орочьи — выпускают больше торпед. Между залпами рабы гретчины спускаются в стартовые аппараты и стучат по повреждённым механизмам молотками и ключами в надежде починить; результаты бывают разнообразны.

Таблица 3-1: Улучшения орочьих кораблей

Результат броска	Улучшение
1	**Кастомное Двигло**: Созданное с нуля безумным мекбоем Кастомное Двигло использует невозможные методы для производства невероятного количества энергии. Производимая им энергия нестабильна и плохо сдерживаема, но серьёзно повышает скорость судна. Корабль с Кастомным Двиглом получает бонус +1 к Скорости. Если плазменные двигатели корабля Отключены или Уничтожены корабль теряет 1к10 очков Прочности Корпуса и один компонент, по выбору МИ, загорается.
2	**Кастомное Силовое Поле**: Это поле трещит от дополнительной мощности иногда возрождаясь и блокируя могучие удары, а иногда взрываясь с катастрофическими последствиями. Когда Пустотный щит сбивается огнём противника совершите бросок 1к10. При 8 и выше щит не сбивается и может поглотить дополнительный удар (это может повторяться неоднократно). На 2-7 щит ведёт себя как обычно, а на 1 компонент Пустотный Щит считается Повреждённым и должен быть отремонтирован.
3	**Нычки Гротов**: Наряду с ордами орков надстройка этого судна изобилует проёмами, уголками и трещинами переполненными толпами рабов-гретчинов, которых пинками и запугиванием мотивируют на выполнение многочисленных, разнообразных и необходимых для работы звездолёта задач. Любое уменьшение Численности Команды уменьшается в двое, поскольку гротов всегда огромное количество. Тем не менее, всякий раз когда корабль получает урон Боевого Духа значение этого урона увеличивается на 2, ведь гроты легко паникуют.
4	**Сторожевые Вышки**: Разбросанные по всему корпусу высокие башни оснащены сканерами выглядывающими в пустоте врага и орудиями накрывающими трассирующими очередями всех подошедших слишком близко. Корабль получает +1 к Рейтингу Турелей от полчищ мелкокалиберных орудий, но, благодаря множеству прорезанных для них отверстий в корпусе, -1 ко всем значениям Брони.
5	**Кастомная Скана**: Трещащая и покрытая зеленоватыми электрическими разрядами «Скана» доминирует над спинным хребтом орочьего судна, давая ему +10 к Обнаружению.
6	**Контроль Даки**: Демонстративное планирование довольно необычно для орков, но в данном случае системы целеуказания всех корабельных орудий были подключены к одному центру управления, что делает их более эффективными. Корабельная система целеуказания может показывать гретчина вместо вражеского корабля, поскольку с молодости практиковавшиеся на гротах орки попадают точнее. Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают бонус +5.
7	**Мастерская Меков**: Судно имеет больший чем обычно контингент меков и они постоянно возятся с каждой машиной до которой дотянутся. Мек может один раз за ход, как Длительное действие, усилить один орудийный компонент одним из следующих вариантов: +2 к Дальности, переброс случайной Силы орудия, +1 к Повреждению или +1 степень успеха броска атаки. После выстрела с таким усилением усиленное орудие сразу становиться обесточенным, поскольку оно было перегружено.
8	**Дико Мощный Таран**: Двухсотметровая пика из крепчайшего адамантиума укреплённая на носу судно делает его таран более смертоносным. При таране корабль дополнительно наносит 1к5 очков урона.
9	**Загоны Сквигов**: По всему кораблю разбросаны заполненные сквигами клетки которые можно использовать во время абордажных действий. Во время любого Абордажного Действия корабль наносит дополнительно 1к5 очков урона Численности Команды и Боевого Духа, ведь членов вражеской команды выслеживают и пожирают злобные зубастые шары.
10	**Выкрашенный Красной Краской**: Вера в то, что «Красные ездят быстрее!» общепринята для орков и, как не странно, подтверждена практикой. Орочьи машины покрашенные в красный цвет действительно быстрее чем остальные. Корабль получает +1 к Скорости.

Улучшения

Два орочьих корабля никогда не бывают одинаковы, даже если они построены одним меком. Отображением некоторых безумных модификаций и «орочьих технологий» использованных при постройке корабля является набор случайно выбранных улучшений. **Таблица 3-1: Улучшения орочьих кораблей** содержит вариации встречающиеся на каждом орочьем корабле, а **Таблица 3-2: Улучшения орочьих флагманов** — специфичные для крупных боевых кораблей.

Каждая статистика орочьего корабля указывает, сколько улучшений должно быть у НИП судна. Разумеется, эти требования не обязательны. Если МИ желает, он может выбрать улучшения сам (но это примитивно и не по орочьи). Однако, если МИ необходимо получить уникальное судно орков, например для создания немезиды персонажей, он может совместить случайный и осознанный выбор. Например, как личное судно устрашающего Каптина Фрибутьеров может обойтись без Тронного Зала заполненного мега-нобами?

Во всех случаях улучшения орочьих кораблей не являются компонентами. Они не могут быть отключены или уничтожены Критическими Попаданиями.

Специальные правила орков

Все орочьи корабли имеют следующие правила:

Полный Байцоф: Все члены команды и солдаты на орочьем корабле резкие и опасные парни, дающие бонус +10 к проверкам Командования при абордаже и действии

Таблица 3-2: Улучшения орочьих флагманов

Результат броска	Улучшение
1	**Поле Притяга**: Это поле создаёт гравитационные силы притягивающие вражеское судно, что упрощает таран или высадку на него. Одновременно поле притягивает вражеский ордонас, делая судно лёгкой мишенью для торпед. Корабль получает бонус +20 ко всем проверкам Пилотирования при таране и атакующих абордажных действиях. Однако торпеды при атаке этого судна получают бонус +20 на попадание.
2	**Тронный Зал:** Больше похожий на зал для аудиенций или комнату трофеев, чем на командный мостик Тронный Зал символизирует власть Каптина, а Каптин достаточно могущественный для обладания Тронным Залом зачастую окружён превосходно вооружёнными нобами, которых ведёт в бой. При проведении Действия Абордажа мегабронированная абордажная команда наносит удвоенный урон Численности Команды, Боевому Духу и Корпусу противника.
3-4	**'Жолые Бронированные Пластины**: Дополнительные толстые пластины покрывают корпус корабля, давая дополнительную защиту, но делая его ещё более громоздким. Манёвренность корабля снижается на -5, но все показатели Брони увеличиваются на +2.
5-6	**Большая Красная Кнопка**: Дополнительные сигнализаторы и постамент выделяют большую красную кнопку активирующую дополнительные топливные баки и силовые соединения. При активации они подают корабельному двигателю дополнительное топливо, что повышает скорость судна. Один раз за бой, при выполнении действия Самый Полный Ход или приказа Всем Полный Вперёд, корабль автоматически может передвинутся на максимально возможное расстояние, как если бы МИ выбросил наилучший результат.
7	**Башня Чудил**: Из верхней части судна выступает перекрученная латунная башня вокруг которой трещат зелёные молнии. В этой башне живут группы чудил, чьи мозги резонируют с психическим шумом тысяч орков на корабле. Периодически из башни вылетает огромная дуга зелёной энергии. Иногда она попадает в противника. Корабль считается оснащённым дополнительным надпалубным лэнсом (не занимающим слот орудийной оснащённости), его Дистанция 3, Сила 1, Критический Рейтинг 3, а Урон 2к5+1.
8	**Дополнительный Генератор Щита**: Корабельные генераторы были укреплены и усилены. Судно получает ещё 1 Пустотный Щит.
9-10	**Бронированный Мостик Каптина**: Мостик упакован в толстые листы брони, защищающей каптина от боевых повреждений. Если этот компонент получает Критическое Повреждение вида Повреждён, Отключён или Обесточен бросьте 1к10. При результате 4 и больше компонент невредим.

Ударил-Отступил. Дополнительно, все эффекты потери Численности Команды уменьшаются на 1, до минимума 1.

Красная Кнопка: Достаточно часто встречающаяся на мостиках орочьих судов, красная кнопка напрямую связана с главным корабельным двигателем. Орки получают бонус +10 к проверкам Пилотирования при увеличении скорости. Дополнительно, орочьи корабли двигаются на дополнительные 1к5 ПЕ при любых действиях манёвра в течении которых судно не поворачивает. Эти преимущества не действуют на Булыгах, у них отсутствуют достаточно мощные двигатели.

Шумные: Оки не склонны к экивокам. Орки получают штраф -10 ко всем проверкам во время Бесшумного Хода.

Ненадёжные пушки: У некоторых орочьих макроорудий значение Силы непостоянно, отображая их нестабильность при стрельбе. Текущее значение необходимо определить броском для каждого компонента перед его стрельбой, до броска на попадание.

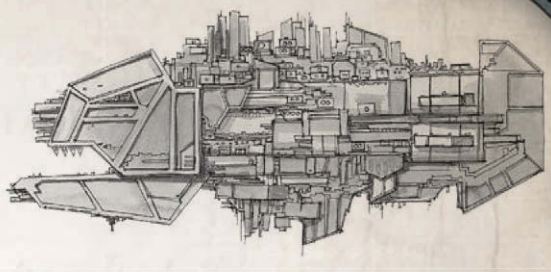
Торпеды: На орочьих кораблях никогда не кончаются торпеды, поскольку орки могут собрать новые из «ненужных» деталей.

Орк-Тех: Порождения орочьей технологии редко нормально функционируют в руках не-орков, чаще разваливаясь и сбоя чем работая. Орочьи корабли не могут управляться экипажем не-орков. Компоненты такого судна не будут работать на не-орочьем судне.

Кланы: Каждый орк принадлежит к одному из великих кланов, определяющим орочью «культуру», социальную группу влияющую на мысли и поступки орков. Иногда экипаж орочьего корабля может состоять из членов одного клана. Используя орочий корабль МИ может дать ему один из клановых бонусов:

- **Гоффы**: Эти орки самые крупные и сильные, а их презрение ко всему не-орочьему общеизвестно. Члены экипажа из этого клана предпочитают тактику тарана и абордажа, получая, в дополнении ко всем другим бонусам, бонус +10 к проверкам Пилотирования при таране и Командования при действии Абордаж.
- **Злыи Солнцы**: У одержимых скоростью Злых Солнц более быстрые корабли, чем у других орков. Корабли Злых Солнц получают +1 к Скорости.
- **Плахие Луны**: Богатые и показушные Плахие Луны каждой вспышкой «даки» демонстрируют свои возможности. Благодаря качеству своих орудий Плахие Луны бросают кубик на определение Силы своих макробатарей дважды и выбирают наибольший результат.
- **Смертельные Черепа**: Печально известные своей скупостью и вороватостью Смертельные Черепа тырят всё что не прибито и используют украденные технологии других рас. Один Орудийный компонент на борту судна Смертельных Черепов может быть Имперского происхождения, выбранный из списка вооружений доступного Исследователям.
- **Крававые Тапары**: Неуважаемые другими орками за своё неорочье поведение Крававые Тапары известны склонностью к скрытности. Их суда игнорируют обычный штраф к проверкам при Бесшумный Ход.
- **Змеекусы**: Узколобые традиционалисы Змеекусы не доверяют технологиям и предпочитают передвигаться по космосу на Булыгах. Их экипажи часто сопровождаются большими стадами сквигов, которых можно выпустить при абордаже, это наносит дополнительный урон в 1к5 Численности Команды и Боевому Духу. Экипаж Змеекусов может летать только на Булыгах.

Крузер



Корпус: Крейсер
Тип: Под обозначением «Крузер» обычно подразумевается типичный Убойный Крузер или Страшны' Карабль
Размерение: Различное: 4,5 км в длину, 1,1 км в ширину, приблизительно.
Масса: 30 мегатонн, приблизительно.
Команда: орды гротов и парней.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,7g
Крупнейший из широко распространённых орочьих судов, по массе и вооружению крузер в целом аналогичен имперским крейсерам. Крузеры тяжело бронированны, смонтированны из эклектичных частей и оснащёны батареями макроорудий. Толстый нос защищает это громоздкое судно от вражеского огня пока корабль стремглав несётся к своей жертве. На протяжении веков сохраняется различие двух модификаций крузера. Убойный Крузер оснащён многочисленными макроорудиями и часто встречается во флотах Фрибутьеров. Страшны' Карабль меняет некоторые орудия ради широких проёмов в которых смонтированы ангарные отсеки для истрибил-бомбил. Остальные крузеры могут соответствовать одному из этих вариантов или иметь другие виды оружия, такие как торпеды или трещащие энергетические орудия.

Скорость: 5
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +0
Броня: 23 нос, 19 борта, 16 корма
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 90
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Стыренный Двигатель, Варп Двигатель, Одиночный блок пустотных щитов, Воздушные Насосы, Риально Бальшие Жубы, Бараки Парней, Мостик Каптина, Поисковые Губбинзы.

Дополнительные компоненты

Выберите два носовых орудия из следующих: Корабль может иметь только одну Ззап-пушку или торпедо-стрелялу.
Носовое Арудие (Макробатарея, Сила 1к5+2,Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 9).
Носовые 'Жолые Пушки (Макробатарея, Сила 6,Урон 2к10, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 3).
Ззап-пушка (Лэнс, Сила 2,Урон 1к10+4, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 6).
Торпедо-стреляла (Торпедный аппарат, Сила 1к5+2,Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 35). Эти торпедные аппараты оснащены Украденными Торпедами, которые могут быль любой модели (например абордажными) по решению МИ.

Выберете два орудия правого и два орудия левого борта из списка ниже. Ангарный отсек может быть выбран только один раз для борта:
Батарея Пушек (Макробатарея, Сила 1к5+1,Урон 1к10+4, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 5).
'Жолые Пушки (Макробатарея, Сила 4,Урон 2к10, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 3).
Ангарный Атсек (Ангарный отсек, Сила 2). Этот отсек содержит две эскадрильи истрибил-бомбил и две штурмовых лодок.
Кастомное Арудие (Макробатарея, Сила 1к5,Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 6). Эти «пушки-вспышки» несколько более надёжны чем обычные и могут каждый ход перебрасывать результат своего броска на Силу.
Трюм: Обычно гружённые всяким ломом, хламом и шлаком, трюмы орочьих крузеров иногда хранят некоторые ценности. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 100 очков Достижений.
Бронированный Нос: Бонусы от этой гигантской рычащей орочьей морды уже включены в профиль судна.
Кроме того, бросками по Таблице 3-1: Улучшения орочьих кораблей и Таблице 3-2: Улучшения орочьих флагманов определите два орочьих улучшения.

Суммарные модификаторы

Следующие модификаторы могут быть изменены отдельными улучшениями:

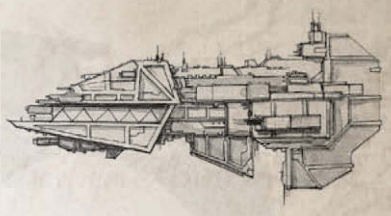
- Бонус +10 к проверкам Командования при абордаже и действии Ударил-Отступил.
- Все эффекты потери Численности Команды уменьшаются на 1.
- Бонус +10 к проверкам Пилотирования при увеличении скорости.
- +1к5 ПЕ к Скорости при любых действиях манёвра в течении которых судно не поворачивает.
- Штраф -10 ко всем проверкам во время Бесшумного Хода.

Использование орочьих крузеров

Крузеры большие, прямолинейные и исключительно опасные, поскольку у них немало очков Прочности Корпуса, крепкая броня и множество макробатарей. Если средний корабль вольного торговца сойдётся с ним лицом к лицу это может плохо кончится. Однако вольный торговец может использовать слабости крузера. В частности слабая задняя броня, одинокий пустотный щит и низкая манёвренность делает его уязвимым к атакам с тыла и лэнсам. Тем не менее МИ должен понимать, чем больше орочьих кораблей тем менее существенны эти недостатки — несколько кораблей могут прикрыть друг-друга. Страшны' Карабль менее подвержен этим уязвимостям, он оснащён истрибилами-бомбилами которые могут атаковать любой корабль в своём радиусе. Как правило орочьи корабли идут прямо на врага, пытаясь сблизится и атаковать своими большими пушками, а по возможности и тараном с абордажем.
Ниже приведены два распространённых «конструкции» Убойный Крузер и Страшны' Карабль:
Убойный Крузер: Носовые Арудие и 'Жолые Пушки. Правый и левый борт: Батарея Пушек и 'Жолые Пушки.
Страшны' Карабль: Носовые Арудие и 'Жолые Пушки. Правый и левый борт: Батарея Пушек и Ангарный Атсек.

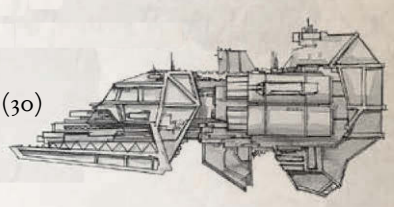
Ударный Корабль

Корпус: Фрегат
Тип: Под обозначением «Ударный Корабль» нет специфического типа
Размерение: Различное: 1,5 км в длину, 0,4 км в ширину, приблизительно.
Масса: 9,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: неизвестна.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2-4g



Орочьи эскортные суда подобны Имперским по размеру, но их скорость и маневренность, как правило, меньше чем у большинства фрегатов и рейдеров. Обычно Ударным Кораблям недостаёт бортовой и тыловой брони, а также маневренности, поэтому они скорее пригодны для типичной орочьей тактики — лобового удара. За множество лет было обнаружено несколько типичных конфигураций, в том числе тип Натиск оснащённый множеством макробатарей, Свирепый снаряженный похожими, но менее дальнобойными и более мощными орудиями и Губитель на вооружении которого ненадёжные, но мощные торпеды. Эскортные суда вооружённые лэнсами очень редки, при этом установленные орудия обычно были сняты с погибшего имперского корабля.

Скорость: 5 **Манёвренность**: +15 **Обнаружение**: +10
Пустотные Щиты: 1 **Броня**: 22 нос, 16 борта\корма **Прочность Корпуса**: 40
Боевой Дух: 100 **Численность Команды**: 100 **Рейтинг Команды**: Компетентная (30)
Класс Турелей: 1 **Орудийная Оснащённость**: Надпалубное 1, Нос 2



Необходимые компоненты

Стыренный Двигатель, Варп Двигатель, Одиночный блок пустотных щитов, Воздушные Насосы, Бальшие Жубы, Бараки Парней, Мостик Каптина, Поисковые Губбинзы.

Дополнительные компоненты

Надпалубные стыренные макроорудия (Макробатарея, Сила 3,Урон 1к10+1, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5).
Выберите два носовых орудия из следующих: Корабль может иметь только одну торпедо-стрелялу.
Торпедо-стреляла (Торпедный аппарат, Сила 1к5,Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 35). Эти торпедные аппараты оснащены Украденными Торпедами, которые могут быль любой модели (например абордажными) по решению МИ).
'Жолые Пушки (Макробатарея, Сила 4,Урон 2к10, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 3). В связи с громадным размером орудий компонент занимает два Носовых орудийных слота.
Пушки (Макробатарея, Сила 1к5,Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 5).
Отсеки Хранения: Обычно гружённые всяким ломом, хламом и шлаком, трюмы орочьих крузеров иногда хранят некоторые ценности. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 10 очков Достижений.
Бронированный Нос: Бонусы от этой гигантской рычащей орочьей морды уже включены в профиль судна. *Кроме того, броском по Таблице 3-1: Улучшения орочьих кораблей определите орочье улучшение.*

Суммарные модификаторы

Следующие модификаторы применяются к орочьим Ударным Кораблям, они могут быть изменены специальными компонентами:

- Бонус +10 к проверкам Командования при абордаже и действии Ударил-Отступил
- Все эффекты потери Численности Команды уменьшаются на 1.
- Бонус +10 к проверкам Пилотирования при увеличении скорости.
- +1к5 ПЕ к Скорости при любых действиях манёвра в течении которых судно не поворачивает.
- Штраф -10 ко всем проверкам во время Бесшумного Хода.

Использование ударного корабля

Сильные и слабые стороны орочьего эскорта схожи с таковыми крупных судов орков — много огневой мощи и очков Прочности Корпуса, но слабая задняя броня и низкая манёвренность. Кроме того, Ударный Корабль не может поворачивать столь же быстро как другие эскортные суда, а его орудия сосредоточены на носу, то есть противнику проще поразить его подойдя с тыла или фланга. Как и крузеры Ударные Корабли куда более опасны в группе, соседние суда могут закрыть уязвимые места и сконцентрировать огонь для компенсации плохого броска на Силу Пушек и торпед.

Все орочьи Ударные Корабли имеют следующие правила:

Медленно Поворачивается: Орочий Ударный Корабль может повернуться только на 45 градусов, вместо обычных 90.

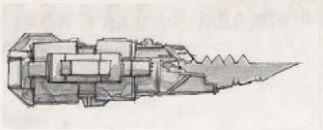
Ниже приведены две распространённых «конструкции» Натиск, Свирепый и Губитель.

Натиск: Носовые 'Жолые Пушки.

Свирепый: Носовая Пушка и Торпедо-стреляла.

Таранный корабль Зверюга

Корпус: Рейдер
Тип: Орочий «таранный корабль»
Размерение: Различное: 1,1 км в длину, 0,5 км в ширину, приблизительно.
Масса: 6,5 мегатонн, приблизительно.
Команда: неизвестна.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3-5g



Первые встречи сил Имперского Флота и орочьих таранных кораблей стали делом недостоверным, небольшие и проворные суда орков поначалу считались традиционными судами сопровождения. Однако, вскоре брутальная тактика орков раскрылась — таранные корабли, пользуясь своей скоростью быстро сближались с вражеским кораблём и сталкивались с ним на максимальной скорости. Тяжёлые бронированные носы Зверюг составляют две трети их массы и оснащены свёрлами и зубьями, способными нанести значительный ущерб даже крупным кораблям.

Скорость: 8
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +20
Броня: 23 нос, 15 борта\корма
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 30
Рейтинг Команды: Компетентная (30)

Необходимые компоненты

Стыренный Двигатель, Варп Двигатель, Одиночный блок пустотных щитов, Воздушные Насосы, Бальшие Жубы, Бараки Парней, Мостик Каптина, Поисковые Губбинзы.

Дополнительные компоненты

Надпалубные Стыренные Пушки (Макробатарея, Сила 4,Урон 1к10+1, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5). **Бронированный Таранный Клюв**: У большинства орочьих судов есть бронированные носы, но мало у кого он доходит до такой крайности как у Зверюги. Половина объёма корабля занята плотным металлическим клювом с рвущими корпус вражеского корабля остриями. Этот корабль получает +8 к броне в передней дуге и наносит 3к10+23 урона при таране, вместо обычных для рейдера 1к5+23. **Отсеки Хранения**: Эти заполненные награбленным помещения разбросаны по всему кораблю, скорее по тому что в другое место уже невозможно было что-либо запихнуть чем по велению конструктора. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 10 очков Достижений к текущей Задаче.

Усложнения и специальные модификаторы

Ваааrх!: Экипаж Зверюги не только жаждет протаранить вражеский корабль, но и довольно искусен в этом. Таранный Корабль получает бонус +20 ко всем тестам совершённым при таране вражеского корабля.

Использование Зверюги

Таранные Корабли Зверюга значительно отличаются от остальных судов армады Фрибутьеров. В отличие от большинства орочьих судов они могут поворачивать на 90 градусов, вместо 45, и имеют большую Манёвренность. Однако их орудия достаточно слабы. Это делает их полной противоположностью остальных орочьих судов.

МИ может использовать Зверюг двумя способами. Во-первых это противопоставление игрокам быстрых и лёгких судов. В этом случае МИ должен использовать эскадру из нескольких Зверюг сочетающих огонь как указано на странице 148. Второе применение очевидно — бросить их прямо на противника и протаранить его на максимальной скорости. Это Зверюгу удивительно опасным для больших и медленных судов и может оказаться неприятным сюрпризом для самоуверенных Исследователей.

Суммарные модификаторы

Следующие модификаторы применяются к орочьим Таранным Кораблям, они могут быть изменены специальными компонентами:

- Бонус +10 к проверкам Командования при абордаже и действии Ударил-Отступил.
- Все эффекты потери Численности Команды уменьшаются на 1.
- Бонус +10 к проверкам Пилотирования при увеличении скорости.
- +1к5 ПЕ к Скорости при любых действиях манёвра в течении которых судно не поворачивает.
- Штраф -10 ко всем проверкам во время Бесшумного Хода.
- Бонус +20 ко всем тестам Пилотирования совершённым при таране вражеского корабля.

Булыга

Корпус: Перестроенный астероид.
Тип: Орочья Булыга
Размерение: Различное: до 4 км в диаметре.
Масса: Различная.
Команда: Неизвестна.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 1-2g

Булыги немногим больше чем обычные астероиды, выдолбленные изнутри и оснащённые двигателями, орудиями и помещениями экипажа. Обычно они неспособны к варп-путешествиям, но число астероидов в обычной системе настолько велико, что меки могут построить Булыги по прибытию в систему. По этой причине любая населённая орками система через некоторое время станет домом для немалого числа Булыг. Однако, в пространстве Коронус некоторые предприимчивые меки экспериментируют с установкой различных варп-двигателей на Булыги, что позволяет им сопровождать орочьи флоты в рейдах по региону.

Булыги живучи как перестроенные астероиды, но они весьма медлительны, а манёвренность их крайне низка. Тем не менее они, как и полагается оркам, весьма прилично вооружены, а скорость изготовления делает их серьёзной угрозой для имперского судоходства.

Скорость: 3
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: -20
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Килевое 3
Обнаружение: +0
Прочность Корпуса: 90
Рейтинг Команды: Компетентная (30)

Необходимые компоненты

Стыренный Двигатель, Варп Двигатель, Одиночный блок пустотных щитов, Воздушные Насосы, Бальшие Жубы, Бараки Парней, Мостик Каптина, Поисковые Губбинзы.

Дополнительные компоненты

Две Килевые Навьюченные Пушки (Макробатарея, Сила 1к5+3,Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 6). Один из следующих орудийных компонентов:
Торпедо-стреляла (Торпедный аппарат, Сила 1к5, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 35). Эти торпедные аппараты оснащены Украденными Торпедами, которые могут быль любой модели (например абордажными) по решению МИ.
Жолые Пушки (Макробатарея, Сила 4, Урон 2к10, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 3).
Отсеки Хранения: Эти заполненные награбленным помещения разбросаны по всему кораблю, скорее по тому что в другое место уже невозможно было что-либо запихнуть чем по велению конструктора. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 10 очков Достижений к текущей Задаче.

Усложнения и специальные модификаторы

Перестроенный Астероид: Булыги — не корабли, а скорее движущиеся обломки скалы, заполненные орками, оружием и двигателями. Следовательно, всякий раз когда компонент должен быть Повреждён Критическим Попаданием бросьте 1к10, при 6 и выше атака задела только скалу и вместо этого только снизила Прочность Корпуса на 1к5. Булыга наносит 1к10 очков урона при таране, громоздкость судна не позволяет ему сконцентрировать больше силы.

Громоздкий: Булыга может производить только одно действие Манёвра. В качестве действия Манёвра Булыга может пройти вперёд на свою Скорость. Судно может уменьшить или увеличить свою скорость только используя Длительное действие Самый Полный Ход или приказ Всем Полный Вперёд. В конце своего движения корабль может совершить **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. В случае успеха Булыга может повернуть на 90 градусов в конце своего обычного движения.

Кроме того, броском по Таблице 3-1: Улучшения орочьих кораблей определите орочье улучшение.

Суммарные модификаторы

Следующие модификаторы применяются к орочьим Булыгам, они могут быть изменены специальными компонентами:

- Бонус +10 к проверкам Командования при абордаже и действии Ударил-Отступил.
- Все эффекты потери Численности Команды уменьшаются на 1.
- Штраф -10 ко всем проверкам во время Бесшумного Хода.
- Не может увеличить или уменьшить свою скорость
  Наносит 1к10 очков урона при таране.
- При выпадении на 1к10 6+ Критические Попадания наносят 1к5 очков Прочности Корпуса.

Использование Булыг

Как и большинство орочьих кораблей Булыги крепки и хорошо вооружены, но с низкой манёвренностью и одним пустотным щитом. Килевое вооружение позволяет Булыге вести огонь в любую сторону, компенсируя её чрезвычайно медленные развороты.

Булыги редко встречаются во флотах фрибутьеров, но широко распространены в населённых орками системах, где они служат одновременно крепостями, космическими сооружениями и неказистым транспортом. МИ может использовать их как препятствия которые игроки должны избегать или, в случае если Исследователей занесёт в орочью систему, на защиту орочьей планеты или как засаду в неисследованном поле астероидов.

Линейный крузер Молот

Корпус: Линейный крейсер
Тип: Орочий линейный крузер
Размерение: 4,8 км в длину, 1,2 км в ширину.
Масса: 30 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестна.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,7g

Происхождение линейного крузера типа Молот окружает множество легенд. Некоторые утверждают что такое судно впервые было построено в империи Великого Деспота Дрегрука, другие, что это восстановленные имперские крейсера бывшие ранее вооружёнными Нова орудием, переделанные механьяком Гарзогом для гнуснопрославленного тирана Узога Рукоотрывателя. Однако уникальную систему носового вооружения Молота изобрёл определённо Гарзог, поскольку Узог безумно желал иметь на своём судне и торпеды и большие пушки. Говорят, что Гарзог врезал в проводники Нова орудия массивные цилиндрические стрелялы, способные стрелять как торпедами так и бомбардировочными снарядами, но не одновременно. Поскольку работа была выполнена наполовину, Узог, по слухам, оторвал конструктору руку.

Вне зависимости от его происхождения Молот является одним из самых пугающих и ненавидимых судов во всём Пространстве. Известен только один Молот, *Смертежог*, и Флот считает его наиболее опасным после *Миракрушилы*.

Использование Молота

Все принципы использование Убойного Крузера применимы и к Молоту, но это судно значительно мощнее. Бомбардировочное орудие делает корабль особенно мощным и он может нести достаточно истрибил-бомбил для защиты от вражеских малых судов. Этот корабль должен быть зарезервирован для групп Исследователей и особенно опасным противником.

Скорость: 5
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 2
Манёвренность: +2
Броня: 24 нос, 20 борта/корма
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Орудийная Оснащённость: Нос 2, Надпалубное 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +0
Прочность Корпуса: 95
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Супир Двигатель, Варп Двигатель, Мега праектор пустотных щитов, Воздушные Насосы, Бальшие Жубы, Бараки Парней, Мостик Каптина, Поисковые Губбинзы.

Дополнительные компоненты

Носовая Арудийная Батарея (Макробатарея, Сила 1к5+4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 9). **Гарзогова Убойная Стрелючая Штука**: Это сумасшедшее изобретение может стрелять как Торпедо-стреляла или как бомбардировочное орудие, но не в тот же самый ход. В зависимости от выбранного оружия используются следующие профили: (Макробатарея, Сила 5, Урон 1к10+6, Крит. Рейтинг 2, Дальнобойность 4) или (Торпедный аппарат, Сила 1к5+2, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 35). Эти торпедные аппараты оснащены Украденными Торпедами, которые могут быль любой модели (например абордажными) по решению МИ. Надпалубный Ангарный Атсек (Ангарный отсек, Сила 2). Этот отсек содержит две эскадрильи истрибил-бомбил и две штурмовых лодок.
Батарея Пушек правого и левого борта (Макробатарея, Сила 1к5+1, Урон 1к10+4, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 5). **'Жолые Пушки правого и левого борта** (Макробатарея, Сила 4, Урон 2к10, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 3). **Трюм**: Обычно гружённые всяким ломом, хламом и шлаком, трюмы орочьих крузеров иногда хранят некоторые ценности. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 100 очков Достижений. **Бронированный Нос**: Бонусы от этой гигантской рычащей орочьей морды уже включены в профиль судна. *Кроме того, одним броском по Таблице 3-1 и одним по Таблице 3-2 определите два орочьих улучшения.*

Суммарные модификаторы

Все модификаторы Крузера применимы и к Молоту.

Смертежог

Орочий крузер, досаждающий судоходству во Владениях Винтерскейла чуть более десяти лет, идентифицированный как *Смертежог* виновен в уничтожении десятков кораблей людей и эльдар. В данный момент судно во всей видимости вовлечено в разрастающийся конфликт с рак'гол, маршруты вторжения которых пересекают территорию которую неизвестный каптин *Смертежога* похоже считает своей.

Личность каптина *Смертежога* остаётся для Имперского Флота и Инквизиции загадкой. Этот орк не следует орочьей склонности к эгоизму и самовосхвалению, воздерживаясь от передач по вокс-каналам и иным коммуникациям, способным показать его природу.

Смертежог редко встречается без сопровождения ударных кораблей, обычно пяти или шести. Для обычных транспортов и патрулей полдюжины орочьих рейдеров являются смертельной угрозой. Для выселения *Смертежога* и его «миньонов» из их новых охотничьих угодий потребуются согласованные усилия, как правило с участием Имперского Флота направляющего целевую группу или нанимающего для этого вольных торговцев.

Смертежог это линейный крузер типа Молот. Для отображения *Смертежога* используйте профиль расположенный выше, но вместо случайных орочьих улучшений используйте Кастомное Двигло, Контроль Даки и Поле Притяга. *Смертежог* принадлежит клану Крававые Тапары и имеет соответствующий экипаж. Кроме того, судно, как правило, сопровождают два Свирепых для ближней поддержки и три или четыре Губителя. Излюбленной тактикой каптина *Смертежога* является бешеная стрельба торпедами Губителей с фланга, заставляющая врага приближаться к *Смертежогу*.

Космические Скитальцы

Среди орочьих методов путешествия по галактике немногие удостаиваются столь пугающего, заметного и почти мифического статуса как космический скиталец. Способные состоять из десятков корпусов разбитых космических кораблей, обломков скал и случайного мусора сжатых воедино неестественной силой Имматериума, космические скитальцы иногда выходят из варпа в звёздной системе.

Генокрады, орки и другие создания часто используют космические скитальцы как средство миграции в другую звёздную систему, покидая скиталец после выхода из варпа по окончании его случайного рейса. Орки особенно часто используют космические скитальцы, а иногда и получают контроль над его передвижением, в таком случае громадный скиталец становится ядром орочьего флота вторжения.

В пространстве Коронус есть несколько известных космических скитальцев. Наибольшее место в Имперской памяти занимает Кулак Горка, принесший в Пространство Моргааша Кулграза. Однако, учитывая необычный перевес Фрибутьеров в Пространстве и огромное число построенных орками кораблей необходимость в использовании космических скитальцев достаточно низка.

В игре космический скиталец будет массивным кораблём, с сотнями или даже тысячами очков Прочности Корпуса, десятками орудийных компонентов и практическим иммунитетом к Критическим Попаданиям, ведь фактически он не настоящий корабль. Кроме того, многие космические скитальцы содержат древние технологии, реликвии былых веков и другие важные секреты.

Эльдар

«Если мы не будем изредка уничтожать один из ваших кораблей, вы забудете кто мы такие.»

– корсар-капитан Шиббан Ниссин врагу.

Будучи возможно, старейшей космической расой в галактике эльдар странствовали среди звёзд ещё в те времена когда человек учился ходить на задних лапах. Сходные с человеком внешне, эльдар, как правило, выше и стройнее обычного жителя Империи и характеризуются резкими чертами лица и заострёнными ушами. Они наиболее известны несравненной грацией движений и невероятной скоростью реакции. Чрезвычайно долгоживущие, жизнь которых измеряется веками, эльдар медленно вымирают. Родная планета эльдар была потеряна давным давно, во время катастрофического коллапса их цивилизации и сейчас они разбросаны по галактике, в основном обитая на кораблях размером с планету, известных как искусственные миры.

Корабли из призрачной кости

По сравнению с массивными крейсерами Империума эльдарские корабли кажутся почти хрупкими. На их кораблях нет толстой обшивки, тяжёлых носов и возвышающихся башен как на кораблях Имперского Флота, их место занимают изящные длинные мачты поддерживающие парусообразные солнечные коллекторы. Суда эльдар имеют элегантные формы, обычно округлые, практически овальные корпуса и «органический» внешний вид (хотя не настолько квази-инсектицоидной наружности как корабли тиранидов). Офицеры Флота впервые видящие суда эльдар зачастую считают их лёгкими целями для макроорудий и лэнсов. Пожалуй ничто не может быть столь далеко от истины.

Эльдары, возможно, самые квалифицированные пустоходы в галактике. Их корабли гораздо совершеннее имперских, а технологии лежат за пределами понимания Адептус Механикус, не говоря уже о повторении. Корпуса эльдарских кораблей сделаны не из адамантиумных пластин, а из материала называемого «призрачной костью». Эльдарские ремесленники, называемые костопевама, придают ему форму таким образом, что

призрачная кость буквально вырастает в необходимое изделие, будь то броня, оружие, здания или километровые корабли. Прочная, устойчивая к повреждениям и даже в какой то мере способная к самовосстановлению, призрачная кость к тому же психически активна и заменяет эльдарским кораблям вокс устройства и когитаторы, имперских судов. Также призрачная кость проявляет врожденное психическое экранирование и защищает корабль (и экипаж) от некоторых проявлений космоса.

Вместо примитивных плазменных двигателей эльдар используют огромные солнечные паруса, собирающие свет звёзд. Эти паруса, позволяющие эльдар двигаться быстро и безопасно, являются одной из причин их впечатляющей и непревзойдённой манёвренности. Небольшие суда могут иметь один солнечный парус, а более крупные два или три, придающих им вид крылатых созданий, паруса.

При защите эльдар отказались от использования пустотных щитов и полагаются на голополя. Голополя запутывают вражеские прицельные приспособления создавая несколько «призрачных кораблей» рядом с настоящим. Эти призраки скрывают действительное местонахождение эльдарского корабля. Это означает, что попасть в эльдарский корабль почти невозможно, но отсутствие пустотных щитов делает нашедшие свою цель снаряды крайне опасными. При этом чрезвычайно сложная, даже по эльдарским меркам, конструкция лишена многометровых слоёв адамантиумной брони и тысяч дублирующих компонентов и сменных членов экипажа.

Паутина

Возможно что величайшим достижением эльдар является их возможность путешествовать по галактике не прибегая к варпу. Вместо него они используют «Паутину» — сеть туннелей в варпе, созданную в те времена, когда эльдар безраздельно правили галактикой. Способная транспортировать как одного пешего эльдара, так и флот боевых космических кораблей, Паутина позволяет эльдар проникать в пространство Империума и покидать его практически незамеченными. Кроме того многие туннели паутины имеют точку выхода на планете, это позволяет эльдар высаживаться быстро и тихо практически в любом месте. Также это позволяет эльдар не полагаться на ненадёжные механизмы варп-двигателя и поля Геллера.

При посещении миров не имеющих доступа к Паутине эльдар используют ближайший выход и летят на максимальной скорости. Именно эта сеть позволяет корсарам эльдар внезапно атаковать, а затем исчезнуть почти столь же стремительно как и появились. Что ещё опаснее наиболее крупные суда эльдар имеют внутренние точки входа (известные как «призрачные врата») которые способны открывать порталы на поверхность планет, таким образом эльдар могут быстро высадить наземные силы одновременно прикрывая их огнём с орбиты.

Удар и отход

Подавляющего технологического превосходства над большинством других рас зачастую недостаточно для компенсации малочисленности. Эльдар знают это и предпочитают длительным корабельным боям тактику быстрых ударов и молниеносных налётов. Использование призрачных врат и Паутины даёт эльдар доступ практически к любой желаемой точке, это является одной из причин, почему малочисленные эльдар способны на столь многое. Используя призрачные врата в пустом участке космоса эльдар способны незаметно собрать флот ударных судов и зайти противнику во фланг либо обойти его защиту. После окончания рейда они могут отступить так же как и появились — тихо исчезая в пустоте.

Орудия эльдар

В атаке эльдар используют превосходные лазерные и плазменные орудия при поддержке крайне сложных торпед. Распространённая макробатарея называется «звёздной пушкой» и состоит из кластерных плазменных генераторов смонтированных в турели. Данные звёздные пушки куда мощнее одноимённых орудий пехоты и лёгкой наземной техники эльдар. Со своей смертоносной точностью звёздные пушки могут нанести вражескому судну ужасающий урон. После того как звёздные пушки собьют пустотные щиты врага, эльдар используют пульсарные лэнсы, которые испускают лазерные залпы, каждый из которых способен выпотрошить цель.

Фантомные и пульсарные лэнсы

Сходные по дизайну с человеческими лэнсами, фантомные лэнсы используются на небольших судах, поскольку требуют меньше энергии.

В отличие от них, пульсарные лэнсы выпускают залп высокоинтенсивных лазерных зарядов. Энергетические запросы этого оружия огромны, но один пульсарный лэнс может нанести несколько сокрушительных ударов.

Макроорудия

Эльдар презирают использование примитивных снарядов и боеголовок на своих судах, предпочитая элегантные и смертоносные макроорудия основанные на лазерах и плазме. Эти мощные орудия удивительно точны.

Торпеды

Эльдарские торпеды оснащены собственными голополями, гарантирующими их необнаружение. Кроме того системы прицеливания и отслеживания торпед очень сложны и пугающе эффективны при поиски и поражении цели.

Малые суда

В дополнение к наступательному вооружению многие суда эльдар несут различные виды малых судов. Они включают истребитель Тёмная Звезда, часто сопровождающий бомбардировщики Орёл. Для действия в атмосфере, эльдар используют истребитель Крыло Ночи и штурмовик Феникс. При перевозке пехоты в игру вступает Вампир-рейдер и тяжеловооружённый Вампир-охотник. Истребители эльдар одни из самых совершенных в галактике; Тёмная Звезда способна легко обогнать и переиграть все силы Имперского Флота. Кроме того, малые суда эльдар оснащены голополями, что делает попадание в них во время боя почти невозможным. Это в сочетании с бронебойными звуковыми зарядами делает Орла одним из самых страшных бомбардировщиков космоса.

Специальные правила эльдар

Все корабли эльдар имеют следующие правила:

Мастера Пустоходы: Эльдары одни из самых опытных пустотоходов из существующих, а их корабли спроектированы для реализации всех их талантов. Любой эльдар на борту судна эльдар может перебрасывать проверки Пилотирования во время действий Манёвра.

Путь Воина: Когда судно эльдар искусственных миров участвует в абордаже, простые члены экипажа не посылаются в свалку. Вместо этого в атаке (и в защите) лидируют прекрасно вооружённые и тренированные воины Аспекта. Таким образом эльдар получают бонус +10 к проверкам Командования в рамках действия Абордаж и

Голополя, торпеды, малые суда и Нова орудия

Штраф -40 действует на все попытки попасть по оборудованному голополями судну, в том числе на прицеливание орудием Нова, торпедами и малыми судами. Однако, против взрыва снаряда Нова орудия на расстоянии в 1 ПЕ никакой защиты нет — мощному плазменному взрыву нет никакой разницы где находится судно — лишь бы в радиусе поражения.

наносят урон 1к5+2 Численности Команды и 1к5+2 Боевого Духа вражескому кораблю (это отражает ту лёгкость с которой воины Аспекта истребляют противников).

Ограниченный Экипаж: Эльдар достаточно мало, и количество членов экипажа это отражает. Кроме того, многие суда эльдар частично (или полностью) контролируются Бесконечным Круговоротом, содержащим души мёртвых эльдар, что ещё больше снижает требования к экипажу. Все эффекты потери Численности Команды увеличиваются на один.

Специализированный Экипаж: Каждый эльдар видел как проходят века, а то и тысячелетия. Таким образом, они являются очень опытными специалистами и испугать их трудно. Все эффекты потери Боевого Духа Команды уменьшаются на один (до минимума в один).

Полёт На Солнечных Ветрах: Корабли оснащённые солнечными парусами вычитают единицу из своей Скорости если на начало Стратегического Хода они двигаются в сторону ближайшего солнца, используют указанную скорость, если удаляются от светила, и добавляют единицу, если двигаются под примерно прямым углом к его свету. Однако, эти изменения работают только в солнечной системе и могут быть проигнорированы в глубоком космосе.

Превосходная Манёвренность: Корабль с солнечными парусами в любой момент может прервать действие Манёвра для совершения действия Стрельбы. После проведения действия Стрельбы судно должно завершить действие Манёвра. Предел на одно действие Стрельбы в ход всё ещё применяется. Кроме того, любой корабль эльдар, вне зависимости от размера корпуса, может поворачивать на 90 градусов.

Голографическая Маскировка: Все атаки против корабля с функционирующим голополем получают, в дополнение к любым другим, штраф на любые проверки -40 (например, проверка Навыка Стрельбы при стрельбе по кораблю из лэнса или Пилотирование (КК) + Манёвренность при таране). Макробатареи, чьи массивные орудия засеивают снарядами обширную область получают штраф на попадание только -20. Также корабли получают штраф -30 при любых попытках использования Длительных действий на основе Обнаружения (например, Захват Цели или Направленная Авгурия) против судна с голополями.

Защитная Доктрина Эльдар: Корабли эльдар не имеют пустотных щитов и их голополя всегда активны, если не уничтожены.

Специальные правила орудий эльдар

Следующие правила применяются к определённым орудиям эльдар и отражают их странную и чуждую природу:

Превосходная Точность (все макробатареи эльдар): Эльдар получает +10 к проверкам Навыка Стрельбы при ведении огня макробатареей эльдар.

Пульсарный Огонь (только пульсарные лэнсы): Эльдар давно освоили технологии лазерного оружия и их лэнсы существенно превосходят грубые лэнсы других рас. При подсчитывании повреждений от лэнсов эльдар совершите повторный бросок на попадание применяя те же бонусы и штрафы. Пульсарный лэнс может нанести максимум три попадания.

Самонаводящиеся Торпеды (торпеды эльдар): Все торпеды эльдар используют правила самонаводящихся торпед (см. стр. 10).

Защитное Голополе (торпеды и бомбардировщики эльдар): Торпеды и противокорабельные бомбардировщики эльдар оснащены мощными голополями. Голополя убирают любые бонусы к Рейтингу Турелей целевого корабля, при отражении залпа или волны малых судов используется только стандартный рейтинг.

Корабли корсаров

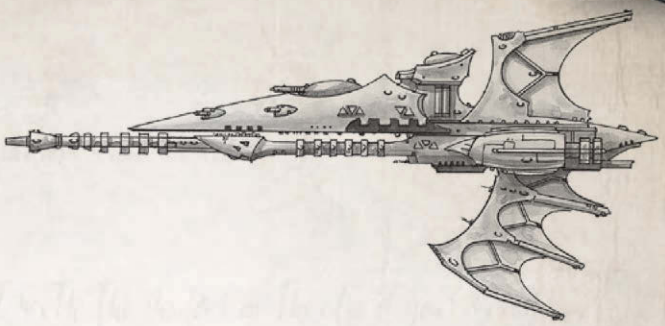
Типичное судно корсаров эльдар размером с имперский лёгкий крейсер и хорошо вооружено. Оснащённое пульсарными лэнсами и защищёнными голополями торпедами одно такое судно способно разорвать средний транспорт, кроме того оно хорошо проявляет себя против рейдеров и фрегатов. Разумеется, большинство корсаров не охотятся в одиночку, как правило путешествуя небольшими группами, объединяя свои силы и становясь чем-то большим.

Поскольку они используют Паутину корсары эльдар часто могут перед началом атаки приблизится к цели на критично малое расстояние. После их прибытия голополя могут сделать их почти невидимыми для всех видов авгуров, а солнечные паруса позволяют корсарам подойти близко к своей жертве без блеска плазменного двигателя, способного их выдать.

После начала атаки корсары беспощадны. Они бьют быстро и точно, стремясь вывести цели из строя, как правило концентрируясь на двигателях. Что ещё хуже, атакующие эльдар обычно разделяются на два (и более) крыла, это позволяет им атаковать с нескольких направлений.

Только после того как добыча будет безвольно дрейфовать в космосе эльдар поднимутся на её борт, в этот миг почти все надежды оставшегося экипажа испарятся. Однако некоторые эльдар, известные как Духи-Вороны, предпочитают не грабить, а попросту уничтожать корабли и экипажи.

Морозник



Корпус: Фрегат
Тип: Морозник
Размерение: 1,8 км в длину, 0,8, км в ширину, приблизительно
Масса: 5 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 9,>8

Печально прославившиеся во время опустошительной Готической Войны как «наиболее тяжеловооруженные фрегаты в секторе Готик» Морозники предназначены для сеяния беспорядка серди вражеского флота путём быстрого пуска торпед. Затем следует огневой вал батарей и огонь пульсаров.

Скорость: 14
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1

Манёвренность: +42
Броня: 14
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Килевое 1

Обнаружение: +25
Прочность Корпуса: 25
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Носовой Пульсарный Лэнс (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3, Пульсарный Огонь). **Носовая Кластерная Батарея Звёздных Пушек** (Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность). **Килевой Торпедный Аппарат** (Торпедный аппарат, Сила 2, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими, например, вортексными, торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 12 торпед. **Голополе**: Смотрите полные правила на странице 110.

Использование Морозника

Морозник является хорошо вооружённым и опасным фрегатом, способным, благодаря широкому набору вооружения, справляться с разнообразными угрозами. Это идеальный одинокий корабль корсаров для столкновения с Исследователями. Тем не менее, МИ должен иметь в виду, что Морозник крайне опасен и способен справиться с практически любым фрегатом или меньшим судном.

Морозник использует свою превосходную манёвренность для захода с той стороны где броня противника тоньше и выпускает торпеды, а затем приближается для нанесения удара пульсарными лэнсами. В силу исключительной благоразумности эльдар в бою, он скорее всего отступит если будет искалечен.

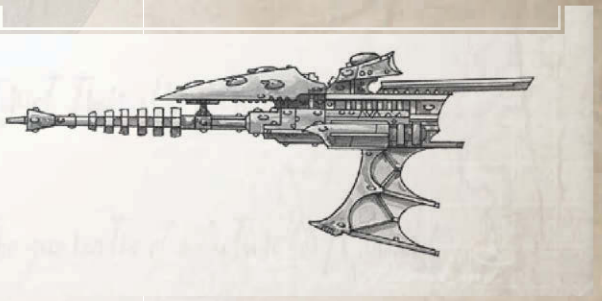
Суммарные модификаторы

К Морознику применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- Может перебрасывать проверки Пилотирования при действиях Манёвра.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Болиголов

Корпус: Фрегат
Тип: Эсминец типа Болиголов
Размерение: Различное: 1,4 км в длину, 0,2 км в ширину, приблизительно.
Масса: 4 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 9,5g



Это крошечное судно построено вокруг пульсарного лэнса, выполняющего роль его позвоночника. Немногим больше чем летающая пушка, Болиголов пользуется своей большой скоростью для приближения к своей цели и потрошения её градом орудийного огня.

Скорость: 15
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 0

Манёвренность: +40
Броня: 12
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1

Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 18
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Носовой Пульсарный Лэнс (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3, Пульсарный Огонь).
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Усложнения и специальные правила

Минимальный Экипаж: Даже по меркам эльдар экипаж Болиголова крошечный. Его достаточно для действия судна в бою, но не более того. Поэтому Болиголов автоматически проваливает Встречную проверку при абордаже с 1к5+1 степенью провала.

Использование Болиголова

В целом Болиголов это летающее орудие. Со слабой бронёй и небольшой Прочностью корпуса Болиголов не может выдержать больше одного-двух попаданий. Однако, его пульсарный лэнс невероятно опасен, если он сможет попасть несколько раз. По этой причине МИ, для настоящего вызова, должен выставлять его эскадрами по две-три штуки.

Болиголов на максимальной скорости прорывается к противнику, поливает его огнём лэнсов, а затем отходит, также на максимальной скорости. В силу исключительной благоразумности эльдар в бою, он скорее всего отступит если будет искалечен.

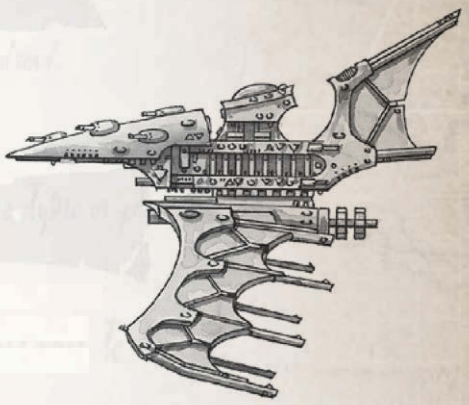
Суммарные модификаторы

К Болиголову применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.

Ночной Дух

Корпус: Фрегат
Тип: Эсминец типа Ночной Дух
Размерение: Различное: 1,3 км в длину, 0,3 км в ширину, приблизительно.
Масса: 4 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 9,5g



Больший по размеру чем Болиголов, эсминец типа Ночной Дух предназначен для сближения с целью, запуска торпед и отступления и тем схож имперским коллегой, Коброй. Обычно действующий эскадрами по три-четыре штуки, Ночной Дух быстро атакует свою цель, выпуская торпеды при приближении и отступая под прикрытием своих макроорудий.

Скорость: 14
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1

Манёвренность: +45
Броня: 14
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Килевое 1

Обнаружение: +24
Прочность Корпуса: 18
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Носовая Кластерная Батарея Звёздных Пушек (Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность).
Килевой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими, например, вортексными, торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 12 торпед.
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Использование Ночного Духа

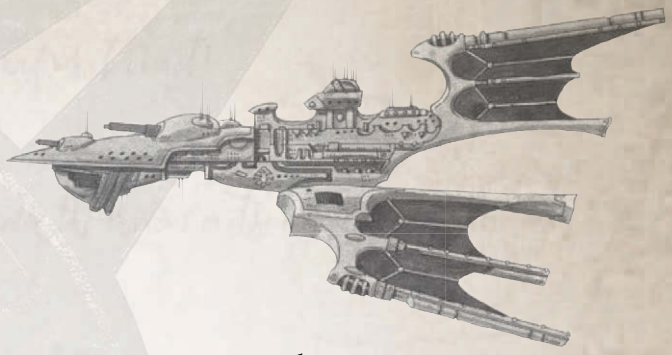
Ночной Дух несколько живучее Болиголова, его орудия более сбалансированы. Его основное вооружение — торпеды, а тактика заключается в маневрировании в поиске слабого места корпусе врага, залпе с близкой дистанции и отступлении для перевооружения. Обычно, такие суда действуют группами по два-три. Как и большинство судов эльдар, Ночной Дух, как правило, бежит, избегая уничтожения, когда искалечен.

Суммарные модификаторы

К Ночному Духу применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Аврора



Корпус: лёгкий крейсер
Тип: Аврора
Размерение: примерно 3,4 км в длину, 0,4 км в ширину.
Масса: примерно 12 мегатонн.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 9g

Лёгкий крейсер типа Аврора по дизайну достаточно типичен для корсаров эльдар: быстрый, маневреный и обладающий значительной огневой мощью. Любопытно то, что солнечные паруса установлена не только над палубой, но и с бортов, подражая конфигурации более крупных крейсеров и линейных крейсеров эльдар. Кажется, что эти корабли достаточно популярны среди корсарских флотов пространства Коронус, как и очень похожий лёгкий крейсер типа Солярис. Более подробная информация о лёгком крейсере типа Солярис находится в книге **Edge of the Abyss**.

Скорость: 14
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1

Манёвренность: +43
Броня: 15
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Килевое 1

Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 48
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Крупные Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Два Носовых Пульсарных Лэнса (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3, Пульсарный Огонь).
Килевой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими, например, вортексными, торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 12 торпед.
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.
Отсеки Хранения: Суда корсаров не заинтересованы в торговле, всё награбленное хранится в небольших отсеках. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 25 очков Достижений.

Суммарные модификаторы

К Авроре применяются следующие модификаторы:

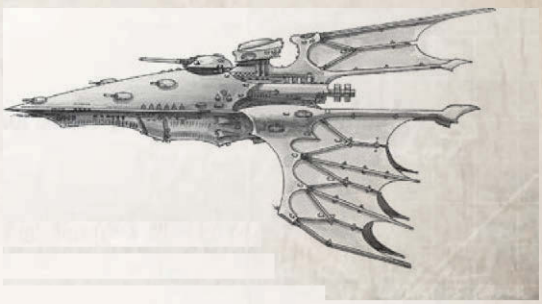
- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Использование Авроры

Авроры — крайне опасные противники. Их двойные пульсарные копья могут стрелять до шести раз за один ход. Даже без поглощающих щиты макробатарей пульсарные лэнсы могут уничтожить крупный корабль. Кроме того, манёвренность Авроры позволяет ей обогнать большинство рейдеров и фрегатов. МИ должен выставить Аврору только против группы обладающей очень мощным кораблём или в качестве трудного вызова.

В бою Аврора отстреливает небольшие суда торпедными залпами, а приближаясь к крупному судну уничтожает его огнём пульсарных лэнсов. Как правило это судно отступает, если Прочность Корпуса уменьшается до 5 и менее.

Затмение



Корпус: Крейсер
Тип: Затмение
Размерение: 4,7 км в длину, 1,4 км в ширину с крыльями.
Масса: примерно 18 мегатонн.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 8g

Затмение является одним из самых устрашающих пустотных кораблей корсаров, поскольку он сочетает большую огневую мощь (за счёт пары пульсарных лэнсов на носу) и несколько эскадрилий малых судов (обычно равное количество истребителей Тёмная Звезда и бомбардировщиков Орёл). Это позволяет Затмению в одиночку выпотрошить конвой гражданских и военных судов.

Скорость: 9
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +22
Броня: 15
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Килевое 2
Обнаружение: +25
Прочность Корпуса: 60
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Крупные Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

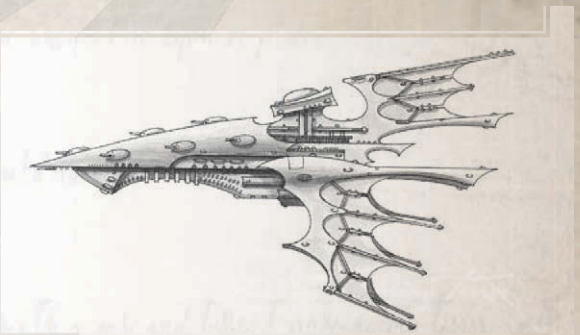
Два Носовых Пульсарных Лэнса (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3, Пульсарный Огонь).
Два Килевых Ангарных Отсека (Ангарный отсек, Сила 2). Каждый отсек содержит две эскадрильи истребителей Тёмная Звезда и две бомбардировщиков Орёл, в сумме четыре эскадрильи каждого типа.
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.
Отсеки Хранения: Суда корсаров не заинтересованы в торговле, всё награбленное хранится в небольших отсеках. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 50 очков Достижений.

Суммарные модификаторы

К Затмению применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- Если судно захвачено, но компонент Отсеки Хранения не повреждён, захватчик получает 50 очков Достижений.

Тень



Корпус: Крейсер
Тип: Тень
Размерение: 4,7 км в длину, 1,4 км в ширину с крыльями.
Масса: примерно 16 мегатонн.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 8g

Крейсер типа Тень в одном высоко эффективном корабле сочетает огромную скорость, манёвренность и наступательную огневую мощь. Проклятье имперского судоходства сектора Коронус, Тени обычно образуют ядро ударного флота корсаров.

Скорость: 9
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +26
Броня: 15
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 3, Килевое 1
Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 60
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Крупные Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Три Носовые Кластерные Батареи Звёздных Пушек (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность).
Килевой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 32 торпеды.
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.
Отсеки Хранения: Суда корсаров не заинтересованы в торговле, всё награбленное хранится в небольших отсеках. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 50 очков Достижений.

Суммарные модификаторы

К Тени применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Использование крейсеров эльдар

Эскортные корабли эльдар опасны, но отнюдь не неодолимы — их мощное вооружение и способность избегать удара уравновешивается нехваткой Брони и Прочности Корпуса. Если попадание произошло — ущерб будет серьёзным. Иное дело крейсера эльдар. Дополнительная Прочность Корпуса повышает их живучесть, а их скорость и манёвренность позволяет им конкурировать с лучшими имперскими судами сопровождения. Оба крейсера являются одними из самых мощных судов эльдар и схватка с одним из них не менее опасна чем с любым полным крейсером.

Затмение скользит на периферии схватки, атакуя своих противников истребителями и бомбардировщиками. Когда цель будет повреждена, Затмение набросится на ней и добьёт огнём пульсарных лэнсов, а затем снова отступит. Тень может быть несколько более агрессивна, ослабляя цель торпедами перед сближением и сжиганием огнём звёздных пушек. Оба судна отступают, если Прочность Корпуса упала до 5 и менее.

Корабли искусственных миров

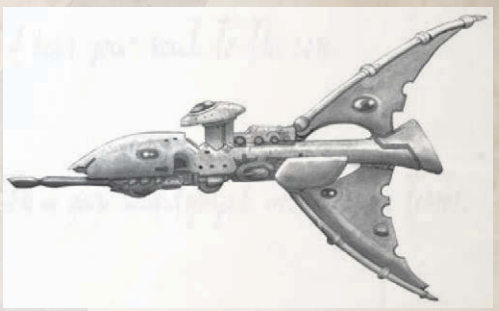
Один раз увидев искусственный мир его невозможно забыть. Размером с небольшую планету (а то больше) он спокойно дрейфует в глубоком космосе, по пути известном лишь фарсирам эльдар. Изготовленный из призрачной кости, того же материала из которого состоят броня, техника и корабли эльдар, искусственные миры напоминают всем эльдар о былой славе.

Как привило искусственные миры хорошо охраняются крупными боевыми флотами. Обычно, эти флоты располагаются недалеко от родного мира, поскольку всегда есть космические угрозы о которых нужно побеспокоиться. Но бывают времена когда флоты эльдар собираются и отправляются в бой. Как правило такие кампании проводятся для защиты одного из девственных миров — планеты которую эльдар трансформировали в плодородный рай. Неоднократно эльдар безжалостно истребляли нежелательных, которыми они считают всех неэльдар, жителей девственных миров, независимо от того как долго они там жили и как давно эльдар посещали этот мир в последний раз.

Корабли искусственных миров варьируются по размеру от маленьких рейдеров (используемых для ближней защиты искусственного мира) до огромных линкоров, не уступающих размером и силой величайшим судам Имперского Флота. Их корабли, как правило, медленнее корсарских, но крепче их и способны выдержать больше повреждений в межкорабельном бою. Почти неслыханно для корсар использовать корабли искусственных миров и наоборот.

Ниже описаны корабли эльдар искусственных миров. Если такие корабли находятся в пространстве Коронус то почти наверняка они называют домом искусственный мир Каэлор. Этот мир дрейфует по краю галактики и текущий курс его проходит вблизи сектора Каликсида и пространства Коронус.

Теневой Охотник



Корпус: Рейдер
Тип: Эскорт типа Теневой Охотник
Размерение: 0,8 км в длину, 0,15 км в ширину, приблизительно.
Масса: 3 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение минимум 10g

Эти крошечные суда наименьшие корабли во флотах эльдар. Почти всегда они действуют в небольших группах, в основном используются для непосредственной защиты искусственного мира и редко (или вовсе никогда) не выходят далеко в космос. Невероятно подвижные, даже для эльдар, Теневые Охотники способны напрямую поражать истребители противника (как правило, звёздными пушками) и нередко участвуют в быстрых обстрелах крупных вражеских кораблей. При защите искусственного мира Теневые Охотники становятся последней линией обороны, налетая на всё что сможет пройти мимо более крупных судов эльдар и преследуя свою добычу до самой поверхности искусственного мира.

Скорость: 15
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 0
Манёвренность: +50
Броня: 14
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1
Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 15
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Малые Солнечные Паруса, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Выберите один из следующих орудийных компонентов:
Носовая Кластерная Батарея Звёздных Пушек (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность).
Носовой Фантомный Лэнс (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 6).
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Усложнения и специальные правила

Ограниченные Ресурсы: Теневые Охотники предназначены для действия вблизи искусственного мира, поэтому имеют уменьшенную численность экипажа, припасов на их складах хватит максимум на месяц. Кроме того, Теневые Охотники не могут начинать абордажные действия и Атаку Ударил-Отступил.
Маленький и Юркий: Из-за своего малого размера и феноменальной манёвренности Теневые Охотники способны атаковать и уничтожать вражеские торпеды и малые суда. При стрельбе по таким целям Теневой Охотник не получает пенальти.

Суммарные модификаторы

К Теневому Охотнику применяются следующие модификаторы:

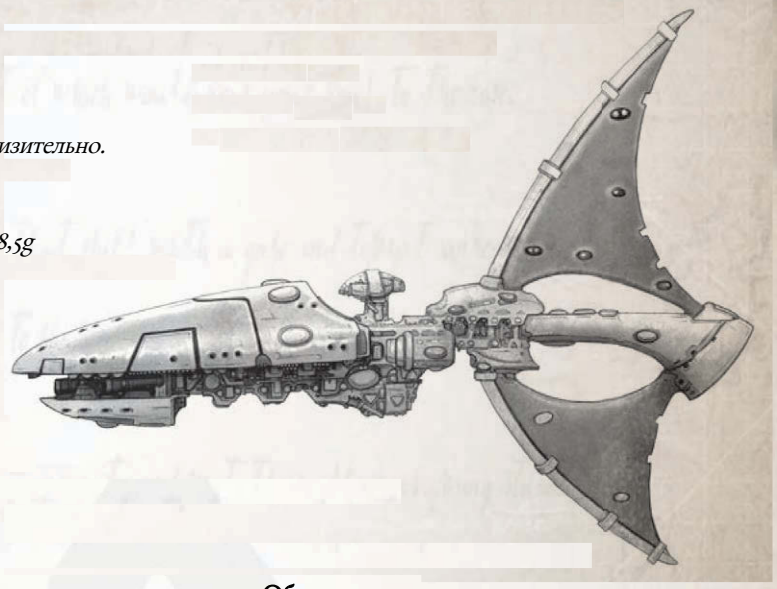
- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- +10 ко всем проверкам Командования при действии Абордаж.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
  -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.

Использование Теневых Охотников

Теневые Охотники предназначены для действий в составе эскадры, где, как правило, минимум один корабль вооружён лэнсом, а два и более — звёздными пушками. В ином случае их орудия слишком слабы и не способны противостоять никому, кроме судов схожего размера. По причине ограниченности своих ресурсов они не удаляются далеко от своего искусственного мира или крупного флота эльдар.

Во время крупных боевых действий Теневые Охотники отстреливают вражеский эскорт и охраняют крупные корабли от орданаса, перехватывая вражеские малые суда и торпеды до того как они долетят до крейсеров. Однако, капитаны Теневых Охотников хорошо осведомлены о хрупкости своих судов и готовы вырваться из боя вместо бессмысленной жертвы.

Корабль-Дух



Корпус: Крейсер
Тип: Лёгкий крейсер типа Корабль-Дух
Размерение: 3 км в длину, 0,4 км в ширину, приблизительно.
Масса: 12 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 8,5g

Для эльдар искусственных миров Корабль-Дух — классический корабль. Изготовленный, как и остальные корабли эльдар, из призрачной кости, Корабль-Дух известен своими чистыми, элегантными обводами и невероятной для трёхкилометрового корабля проворностью. Основа флотов искусственных миров, Корабли-Духи бросаются в атаку как хищные птицы.

Скорость: 8
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +24
Броня: 18
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Килевое 1
Обнаружение: +20
Прочность Корпуса: 55
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Крупные Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

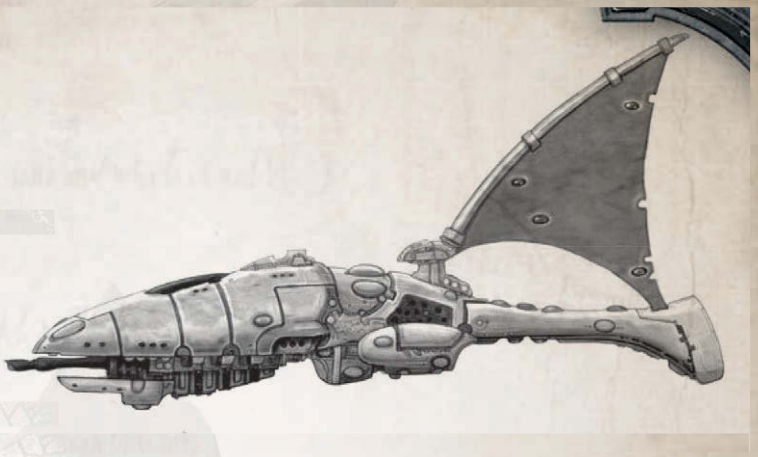
Выберете два носовых орудия из этого списка:
Носовая Кластерная Батарея Звёздных Пушек (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность).
Носовой Пульсарный Лэнс (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3, Пульсарный Огонь).
Выберете одно килевое орудие из этого списка:
Килевой Ангарный Отсек (Ангарный отсек, Сила 2). Отсек содержит две эскадрильи истребителей Тёмная Звезда и две бомбардировщиков Орёл (или эквиваленты для их искусственного мира истребители Крыло Ночи и бомбардировщики Феникс).
Килевой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 12 торпед.
Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Суммарные модификаторы

К Кораблю-Духу применяются следующие модификаторы:

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
  Наносит 1к5+2 урона Численности Команды и Боевого Духа как часть действия Абордаж.
- +1 к потери Численности Команды
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Корабль-Дракон



Корпус: Крейсер
Тип: крейсер типа Корабль-Дракон
Размерение: 4,5 -5,5 км в длину, 0,4-0,6 км в ширину, приблизительно.
Масса: 16-20 мегатонн, приблизительно.
Команда: Неизвестно.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 7-8g

Термин «Корабль-Дракон» не относится к специфической конструкции судна эльдар, скорее он означает несколько похожих моделей, созданных по похожему шаблону. Как правило, эти корабли идентифицируются по размеру — они одни из крупнейших во флоте эльдар, и по названию, в их типе фигурирует слово «дракон». Фактически эльдар часто дают им уникальные имена, основанные на конфигурации орудий и роли в бою.

К примеру, Дракон Духа называется так, поскольку практически не имеет экипажа, а пилотируется исключительно корабельным Кругом Бесконечности, а Дракон Пустоты оборудован для длительных операций в отрыве от искусственного мира. Искусственный мир Каэлор использует Драконов Ночи, разработанных для скрытности и оснащённых значительно усовершенствованными массивами сенсоров, Драконы Нова практически полностью вооружены кластерными батареями звёздных пушек для ближней поддержки флота, а Драконы Звезды для уничтожения вражеских судов используют многочисленные пульсарные лэнсы. Могут существовать и другие Драконы, с иным вооружением и задачами.

Скорость: 8
Пустотные Щиты: —
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: +20
Броня: 18
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 3, Килевое 2
Обнаружение: +18
Прочность Корпуса: 60
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Крупные Солнечные Паруса, Варп-курсограф, Командный Мостик, Система Жизнеобеспечения Эльдар, Каюты Экипажа Эльдар, Массив Сенсоров.

Дополнительные компоненты

Ниже расписаны конфигурации подтипов. Каждый подтип комбинирует следующие орудия:
Носовая Кластерная Батарея Звёздных Пушек (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 4, Превосходная Точность).
Носовой Пульсарный Лэнс (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 6, Пульсарный Огонь).
Килевой Ангарный Отсек (Ангарный отсек, Сила 2). Отсек содержит две эскадрильи истребителей Тёмная Звезда и две бомбардировщиков Орёл (или эквиваленты для их искусственного мира истребители Крыло Ночи и бомбардировщики Феникс).
Килевой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 6, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40, Защитное Голополе). Эти торпедные аппараты оснащены Плазменными Торпедами Эльдар, и могут быть оснащены любыми другими торпедами по решению МИ. Этот компонент содержит 32 торпеды.

Суммарные модификаторы

К Кораблям-Драконам применяются следующие модификаторы (которые могут меняться в зависимости от вооружения):

- -1 к Движению по направлению к ближайшей звезде, +1 при движении под прямым углом к её свету, в ином случае без модификаторов.
- Наносит 1к5+2 урона Численности Команды и Боевого Духа как часть действия Абордаж.
- +1 к потери Численности Команды.
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).
- -40 ко всем проверкам для попадания по этому судну лэнсами, торпедами, малыми судами или таране. -20 для макробатарей.
- -30 к любым Длительным Действиям оппонента совершённым для обнаружения этого судна.
- +10 к всем проверкам Навыка Стрельбы Кластерной Батареей Звёздных Пушек.
- Торпеды убирают бонусы Рейтинга Турелей и используют правила Самонаводящиеся.

Использование Кораблей-Духов и Кораблей-Драконов

Крупные корабли эльдар искусственных миров в пространстве Коронус зрелище редкое и опасное, а потому Исследователи не должны встречаться с таки судном случайно. В отличие от корсаров, корабли искусственных миров являются частью Флота эльдар и развёртываются для конкретной задачи. Если появился один или несколько кораблей эльдар, значит для этого есть причина.

За исключением Драконов Пустоты эти корабли редко встречаются в одиночку. Они чаще действуют в составе эскадры или как минимум в сопровождении эскадры Теневых Охотников. Из тактика варьируется в зависимости от имеющегося вооружения — авианосцы скорее всего будут выпускать малые суда и останутся на периферии боя, а оснащённые многочисленными пульсарными лэнсами и макроорудиями приблизятся для нанесения большего урона. Как правило корабли искусственных миров отступят при уменьшении Прочности Корпуса до пяти и менее.

Корабли-Призраки

Поскольку эльдар угасают и численность их снижается многие корабли почти заброшены. Некоторые искусственные миры, например Иянден, размешают на этих кораблях дополнительные камни душ, таким образом давая возможность душам умерших предков управлять кораблём. Эти души могут облегчить работу оставшемуся экипажу или управлять кораблём полностью. Однако, во всех случаях корабль должен находиться под командованием Духовидца, мощного псайкера эльдар посвятившего свои силы общению с душами умерших.

Любой Корабль-Дух или Корабль-Дракон может стать Кораблём-Призраком применяя следующие правила:

Нет Экипажа: Призрачный Дракон не может получить урон Численности Команды или Боевого Духа — их у него нет. По этой причине Призрачный Дракон автоматически проваливает проверки атаки Ударил-Отступил и действия Абордаж на ик5+1 степени и не может проводить длительных действий или приказов непосредственно затрагивающих экипаж.

Зрение Призрака: Призрачный Дракон получает штраф -5 на все проверки Обнаружения, поскольку душам в Круге Бесконечности смутно воспринимают вселенную.

Дракон Пустоты

Драконы Пустоты оснащены для длительных космических операций и имеют дополнительные запасы и ресурсы.

Орудия: Два носовых пульсарных лэнса, носовая кластерная батарея звёздных пушек, два килевых ангарных отсека.

Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Дополнительные хранилища: Дракон Пустоты может находится в космосе без получения урона Численности Команды или Боевого Духа до двух лет. Кроме того, любой успешный Длительный Ремонт восстанавливает 5 дополнительных очков Прочности Корпуса.

Дракон Ночи

Вероятно уникальный для искусственного мира Каэлор, Дракон Ночи обладает усиленными сенсорными возможностями.

Орудия: Один пульсарный лэнс, две носовых кластерных батареи звёздных пушек, два килевых ангарных отсека.

Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Психические Авгуры: Дракон Ночи получает +5 к Обнаружению и может перебрасывать проваленные проверки основанные на Обнаружении.

Дракон Нова

У них одна цель — уничтожить врагов. Звёздные пушки Драконов Нова позволяют им испарять вражеские корабли, а килевые отсеки заполнены торпедами.

Орудия: Три носовых кластерных батареи звёздных пушек, килевой торпедный аппарат.

Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Дракон Звезды

Драконы Звезды представляют угрозу для крупных судов, поскольку множество их пульсарных лэнсов может игнорировать любую броню.

Орудия: Три носовых пульсарных лэнса, килевой торпедный аппарат.

Голополе: Смотрите полные правила на странице 110.

Меч Элиссара

Из-за архаичности своей конструкции *Меч Элиссара* является одним из немногих без труда узнаваемых судов эльдар в пространстве Коронус. Слухи о этом уникальном корабле ходят много тысяч лет, а истории о разграблении человеческих конвоев и поселений рассказывают дольше

чем кто-либо может вспомнить. Флагман Духов-Воронов, последнее *время* Меч стал встречаться значительно чаще, поскольку Духи-Вороны активизировали атаки как на людей, так и на своих собратьев эльдар.

Это кажется странным, но те немногие вольные торговцы, которые видели *Меч* и выжили утверждают, что его конструкция более схожа с дизайном судов искусственных миров, а не корсаров. Это подтверждает предположения о большей схожести Духов Воронов с эльдар искусственных миров, чем с корсарами.

Меч Элиссара является несколько модифицированным Драконом Пустоты. Используя *Меч* применяйте нижеследующие правила, а также орудийную конфигурацию Дракона Пустоты (за исключением специально отмеченных случаев):

Очень Крупные Солнечные Паруса: Конфигурация солнечных парусов *Меча Элиссара* уникальна среди судов эльдар. Их у него четыре: один на высокой надпалубной мачте, один той-же длинны под корпусом и два по бокам. Они дают кораблю +5 к Манёвренности и дополнительную энергию для систем.

Килевая Батарея Солнечных Пушек: В отличие от большинства других Драконов Пустоты *Меч* имеет только один килевой ангарный отсек, но вооружён дополнительной дальнобойной лазерной батареей со статистикой (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 9, Превосходная Точность).

Ветеран Тысячи Звёздных Войн: *Меч* стар даже по меркам эльдар. Его путешествия пролегали по всему сектору и за его пределами и немного есть такого что он и его команда не испытали. Хоть возраст и берёт своё, *Меч* по прежнему на плаву. Корабль получает бонус +10 ко всем проверкам Ремонта и +5 к проверкам Навыка Стрельбы при ведении огня из своих орудий.

Коммюнике Флота
Отправлено: астропат Терник -136.815.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн, капитан Грифона, командующий офицер Стражи Прохода 27 Эст.
От: коммандер Виктория Хорн, капитан Ястреба, длительные операции, пространство Коронус.

Должна признаться, впервые увидев пустотный корабль эльдар я не понимала почему их боятся. Их корабли казались такими хрупкими, просто скорлупками которые не способны выдержать огонь наших макробатарей и лэнсов. А потом я увидела их в бою.
Как корабль может так двигаться, Натан? Их изящество и элегантность превосходят всё что я видела, по сравнению с ними наши крейсера и фрегаты просто неуклюжи. Что ещё хуже, их голополя запутывают наши авгуры и когитаторы, делая попадания практически невозможными. Я почти наверняка предпочла бы сразиться с флотом орков чем стрелять в пустоту тщетно надеясь на удачный выстрел.
Однако нет ничего более удовлетворительного чем попадание. Хотя поразить корабль эльдар почти невозможно, несколько удачных выстрелов превратят его в обломки.

Конец коммюнике.

Стриксис

"Отступить в течении 60 секунд или вы откроете огонь, почтенный двуногий? Хммм... что если мы останемся на 180 и обменяем пять наших матросов на одного из ваших чистых, гордых двуногих моряков? Нет? Десять за одного?"

— неопознанное судно стриксис делает встречное предложение

Стриксис — загадочная раса чьей единственной мотивацией, на первый взгляд, является почти маниакальное пристрастие к торгу. В то время как межзвёздные переговоры других видов обычно состоят из территориальных предупреждений, хвастовства и угроз, стриксис транслируют всем в радиусе действия вокса осторожные, вкрадчивые мольбы об участии во взаимовыгодной торговле.

Стриксис которые встречаются в пространстве Коронус кажутся полностью космическим видом, родной мир расы пока не обнаружен. Хотя они и редки, они, кажется, включают весь регион в сферу своего влияния и, предположительно, хорошо осведомлены о важных событиях от Станций Прохода до Разломов Гекатона.

Корабли стриксис, как правило, путешествуют небольшими караванами по три-пять судов. Обычно они избегают конфликтов, хотя вольный торговец Джейб Каул, неоднократно имеющий дела с этими непредсказуемыми чужаками, сообщал о том, что участвовал в пугающе интенсивных боях с другими конвоями стриксис. Причины этого междоусобного конфликта неизвестны, хотя по слухам караваны стриксис при случае занимаются пиратством, если сталкиваются с особенно слабым или немногочисленным противником.

Корабли Стриксис

Имперский Флот приблизительно классифицировал крупные суда стриксис как «Ксебеки», а небольшие как «караванные суда». Довольно необычно разделять все суда ксенорасы на два класса, но корабли стриксис не вписываются в привычную классификацию.

Внешне ксебеки сильно различаются. Это в прямом смысле караван судов. Каждый ксебек состоит из корабля (обычно это крупный транспорт, хотя могут быть использованы и рейдеры, фрегаты и даже лёгкие крейсера) оснащённого увеличенными плазменными двигателями. За ним на сотнях огромных цепей тянутся очищенные от оборудования корпуса, обычно четыре-пять на ксебек. Эти корпуса почти всегда созданы другими ксеносами или людьми. По всей видимости стриксис живут главном и очищенных корпусах, хотя известно, что они продавали

дополнительные корпуса заинтересованным сторонам.

Флот озадачен противоречиями технологии стриксис: некоторые ксебеки несут последние достижения имперских технологий, а другие полагаются на примитивные по космическим меркам устройства, например центробежную силу для создания искусственной гравитации. Похоже что у судостроения стриксис (какое оно бы ни было) нет никакой логики, это ещё сильнее укрепляет их репутацию старьёвщиков и мусорщиков.

Хотя ксебеки, похоже, используют плазменные двигатели, Эксплораторы, имевшие возможность наблюдать суда стриксис убеждены, что на самом деле они используют более мощный источник энергии, скрытый где-то на корабле. Многие эксперты спекулируют возможностями варп-путешествий стриксис. Скорее всего они используют варп, но никто не знает как они там ориентируются. Некоторые полагают, что они, как капитаны-хартисты, совершают короткие, неуправляемые прыжки, но другие указывают на случаи, когда идентифицированные караваны ксебек появлялись в противоположных концах Пространства в течении лишь нескольких месяцев, а человечество может достигнуть этого только при использовании навигаторов и Астрономикона. Любые попытки выяснить правду натыкаются на длинные и противоречивые истории стриксис, каждая из которых несомненно лжива. Если у стриксис и есть постоянная черта, помимо желания торговать и ненависти к эльдар, то это абсолютный отказ раскрывать свои секреты.

Компоненты стриксис

Хотя большинство судов стриксис использует устройства и компоненты других рас, они проявляют некоторые проблески своих странных технологий.

Ксено варп-двигатель

Видимо стриксис используют тип варп-двигателей аналогичный человеческому, хотя точная конструкция неизвестна. Когда их об этом спрашивают, стриксис часто отвечают «потоки варп невидимы двумя глазами», но от подробностей воздерживаются.

Поле фазирования реальности

По всей видимости оно защищает корабль от вторжения варпа удерживая судно во время перехода немного вне фазы реальности.

Массив призрачного поля

Иные агенты Механикус многое бы отдали за возможность заполучить образец этой технологии, поскольку она обеспечивает более надёжную защиту чем человеческая, при той же потребляемой мощности.

Архитектор окружающей среды стриксис

Как и люди стриксис дышат кислородом, но предпочитают сырой, влажный и холодный климат. По этой причине они предпочитают использовать собственные системы жизнеобеспечения.

Сканер дальней пустоты призрачный глаз

Стриксис используют чрезвычайно мощные сканирующие устройства. Однако, даже при активном сканировании его невозможно засечь.

Орудия стриксис

Как ни странно, есть одна область в которой стриксис не проявляют желания использовать устройства других рас — корабельные орудия. Они почти всегда используют собственную загадочную технологию.

Стриксис не используют лэнсы, предпочитая экзотическое энергетическое оружие, чей эффект на команду внутри корабля убийственен. Те кто столкнулся с ними называют его макроорудием «Призрачного Света» и большинство пустотников поносят его последними словами. Множество историй повествуют о заполненных бледно-серым — как туман перед рассветом — туманом коридорах и мёртвых моряках безо всяких следов на теле.

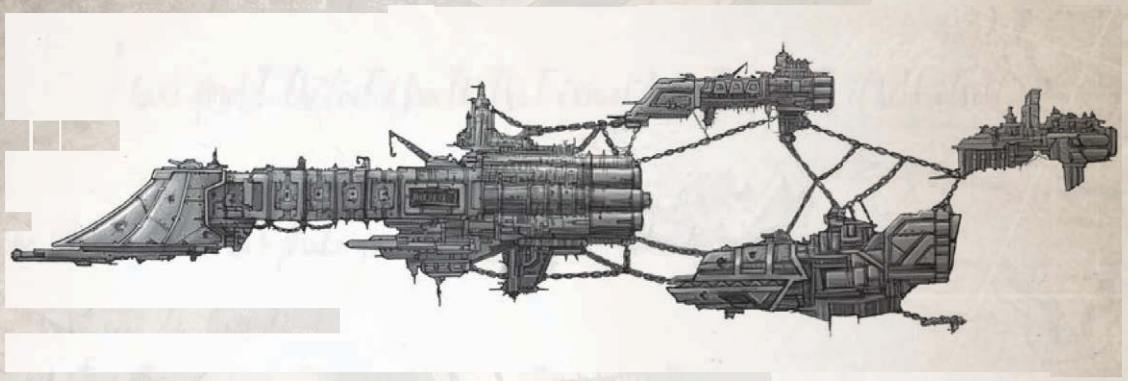
Специальные правила стриксис

Следующие правила применяются ко всем кораблям стриксис имеющим эти компоненты (другие ксенокомпоненты можно игромеханически считать аналогами их имперских коллег):

Потоки Вперёдсмотрящего Глаза (Ксено варп-двигатель): Этот компонент работает как варп-двигатель, но при использовании имеет 40% шанс сократить время в пути 1к10 месяцев, до минимума в 1 день.

Невидимый Взгляд (Сканер дальней пустоты призрачный глаз): Корабли стриксис могут совершать любые действия связанные с активным сканированием во время Бесшумного Хода и оставаться незамеченными (или совершать такие действия в другое время, например, во время торговых переговоров засекать присутствие третьей стороны по излучению или иному признаку).

Призрачный Свет (макроорудия Призрачного Света): При любом непоглощённом пустотными щитами попадании макроорудиями призрачного света по кораблю, даже если урон Прочности Корпуса не нанесён, наносится урон Численности Команды 1. В случае залпа урон Численности Команды рассчитывается для каждого попадания отдельно. Этот урон наносится в дополнение к нормальному урону макробатарей.



Ксебек стриксис

Корпус: Лёгкий крейсер
Тип: Торговое судно ксеносов
Размерение: Широко варьируется
Масса: Широко варьируется
Команда: 10.000 — 30.000 (большинство не-стриксис)
Ускорение: Широко варьируется

Ксебек стриксис является крупнейшим из караванных «судов» стриксис и часто состоит из нескольких лишённых компонентов корпусов различных рас, буксируемых кораблём с усиленными двигателями.

Скорость: 3
Пустотные Щиты: 3
Боевой Дух: 95
Класс Турелей: 2
Манёвренность: -10
Броня: 15
Численность Команды: 100
Орудийная ОснащённостьНадпалубное 1, Килевое 1, Левый Борт 1, Правый Борт 1
Обнаружение: +50
Прочность Корпуса: 55
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Ксено варп-двигатель, Поле фазирования реальности, Восстановленный двигатель модели Станков класса 1, Массив призрачного поля, Восстановленный коммерческий мостик, Архитектор окружающей среды стриксис, помещения насильнонабранного экипажа, Сканер дальней пустоты призрачный глаз.

Дополнительные компоненты

Множество Грузовых Трюмов: Стриксис могут использовать трюмы дополнительных корпусов. Хотя это и маловероятно, но если этот корабль будет участвовать в Торговой задаче, он заработает 100 дополнительных очков Достижений для этой задачи. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 1к10х10 очков Достижений к текущей задаче Исследователей.
Надпалубное и Килевое макроорудие Призрачного Света (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 5).
Макробатарея Призрачного Света Правого и Левого борта (Макробатарея, Сила 6, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 5).
Улучшенные тормозные двигатели: Увеличенные двигатели дают бонус +5 к Манёвренности, уже включённый в профиль.
Бараки Рабов и Отморозков: Хотя это и маловероятно, но если этот корабль будет участвовать в Торговой или Военной задаче, оно заработает 50 дополнительных очков Достижений для этой задачи.
Отсеки Хранения: Корабли стриксис имеют весьма обширные трюмы, хотя есть шанс что они наполнены мусором. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 1к100 очков Достижений к любой текущей Задаче.

Использование ксебека и кораблей стриксис

Стриксис являются интересным противником для Исследователей и возможностью изменить настроение игры после могучих и опасных кораблей орков и эльдар. Мощные пустотные щиты делают их сравнительно прочными, хотя низкая броня и Манёвренность не позволят им выдержать длительный огонь. Однако, любое взаимодействие со стриксис должно основываться скорее на взаимодействии, блефе и обмане, чем на бое. Как правило, стриксис нападают только на тех кто слабее их. Если они столкнутся с равным или более сильным противником они попробуют договориться или сбегут. Кроме того, если он подвергнутся опасности уничтожения (10 очков Прочности Корпуса и менее) они сбегут.

Рак'гол

«К счастью рак'гол остаются в изоляции. Эти ксеносы поклоняются тёмным богам и убивают слуг Империума. Инквизиторы могут прибегнуть к их уничтожению»

— Инквизитор Марр

Неизвестно, открыли ли рак'гол варп-путешествия недавно, на захваченных кораблях других рас, или они выжившая часть вымирающей расы. Их суда одинаково заметно характеризуются бессистемным ремонтом и несимметричным дизайном. В любом случае их корабли имеют общую базовую архитектуру. Цилиндрическое ядро, балансируемое грубым фузионным двигателем, тянется на протяжении всего корабля. В соответствии с ним на носу и корме расположены несимметричные выступы. От корпуса беспорядочно отходят стабилизаторы. Эти корабли обильно украшены грубыми символами, случайно расположенными броневыми плитами, а также множеством защитных турелей.

На счастье потенциальных жертв, фузионные двигатели не экранированы. Это, вероятно, подвергает экипаж действию невообразимого уровня радиации, но даёт огромную пользу их противникам. Двигатели рак'гол ярко высвечиваются на любом ауспексе. Ходит молва, что лучшей защитой от атаки рак'гол является бегство при первых признаках их двигателей.

Анализ кораблей, жертв рак'гол, даёт удивительно стабильные результаты. От кораблей редко остаётся что-либо кроме голого корпуса. Любое оборудование которое можно демонтировать отсутствует, а тела членов экипажа, либо полностью отсутствуют, либо столь сильно повреждены, что их невозможно идентифицировать. Радиационные шрамы, клеймящие корпус корабля и поврежденные компоненты, могут требовать столетия на исчезновение.

Последние отчёты показывают, что некоторые абордажники рак'гол берут пленных. Причины этого неизвестны, так же как и живучесть пленных в условиях мощных излучений фузионных двигателей. Точные данные вряд ли будут получены до изучения одного из этих судов.

Единичные сообщения идентифицируют крупные суда рак'гол оборудованные крупным атомным лучевым оружием. В некоторых сообщениях говориться о том что эти суда могут сопровождаться эскадрами меньших судов. Горе одинокому имперскому судну повстречавшему эту эскадру.

Компоненты рак'гол

Компоненты кораблей рак'гол, как правило, менее качественные чем произведённые людьми, но не менее эффективны.

Двигатели

Вместо плазменных двигателей используемых человечеством, рак'гол полагаются на так называемые «фузионно-импульсные». Эти двигатели основанные на ядре ядерного реактора и взрывоопасных «импульсах» фузионных реакций значительно уступают плазменным двигателям имперских судов, но способны перемещать корабль в космосе. В целом они способны разгонять корабль до приличной скорости, но неспособны обеспечить ему приличную манёвренность.

Два основных типа двигателей разделены ксенотехнологами на «Скатер» и «Бёрст», причём последний крупнее. Как и меньший Скатер двигатели типа Бёрст способны разгоняться до существенных скоростей, но не слишком хорошо маневрируют. Однако, имперские капитаны склонны, на свой страх и риск, недооценивать их прямолинейную мощь.

Варп-двигатели и защитные устройства

Варп-двигатели рак'гол несколько совершеннее остальных их технологий. Осмотр нескольких разрушенных кораблей рак'гол показал, что варп-двигатели устанавливаются на все их корабли, независимо от конструкции. Дополнительно это подтверждается странными кристаллическими устройствами являющимися частью варп-двигателей.

В деле защиты от опасностей варпа рак'гол, кажется, целиком полагаются на группы талисманов, амулетов и символов, покрывающих корпуса их судов.

Жизнеобеспечение и каюты экипажа

Хотя, как кажется, рак'гол способны дышать кислородом, атмосфера на их кораблях плотная и удушливая от вредных химических веществ, а также наполнена излучением от неэкранированных двигателей. Это дало повод ксенотехнологам называть их системы жизнеобеспечения «системами дымообеспечения». Кроме того, их жилые помещения жаркие, сухие и наполнены радиацией.

Орудия рак'гол

Рак'гол склонны к стрельбе роями боеголовок из макробатарей или громоздким лэнсам.

Пушки ревуны

Они названы так по сообщениям выживших, которые описывали звук с которым снаряды этих орудий попадали в корпус судна как «безжалостный рёв». Батареи пушек ревунов могут создавать мощный и грубый поток снарядов сокрушающий противника объёмной волной огня.

Коммюнике Флота
Отправлено: астропат Терник – 312.815.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн, капитан *Грифона*, командующий офицер Стражи Прохода 27 Эст.
От: коммандер Виктория Хорн, капитан *Ястреба*, длительные операции, пространство Коронус.

В ходе разведки мы посетили систему Жгучее Очищение.
Сразу по прибытии мы обнаружили судно типа Разоритель. Сканирование показало, что его двигатели были заглушены, а ответа на запросы нет. Мы идентифицировали его как Скупатель Злата, судно связанное с домом Фекварда. Ужасы что обнаружила наша абордажная партия довелось увидеть и мне.
Корабль не мог умереть давно – все системы были отключены, но спёртый воздух оставался приемлемым для дыхания, а температура терпимой. Каждый коридор судна стал бойней. Воздух пропитан запахами крови и экскрементов. Части трупов экипажа были повсюду, хотя и в меньшем количестве чем мы ожидали. Корабельные журналы, высокий уровень радиации и части трупов ксеносов указывали на то, что ответственность за нападение несут рак'гол.
Хотя мы и считаем, что корабль рак'гол уже покинул регион, я продолжаю искать его. Выродки сотворившие эту массовую бойню должны быть истреблены.

Конец коммюнике.

Кричащий луч

«Гнусный рёв мерзких ксеносов», этот гигантский кластер лучевого оружия пролегает через всю длину крупнейших кораблей рак'гол. Эти орудия ведут огонь радиационными лучами жадно прогрызающими любую броню.

Десантные торпедные аппараты

Эти аппараты способны стрелять двумя торпедами в каждом залпе. Они всегда снаряжены Абордажными торпедами, функционально идентичными используемым имперскими судами.

Ангарный отсек Мародёр

Во время боя эти отсеки полностью открыты пустоте. Штурмовые лодки пришвартованы к шлюзам, через которые осуществляется загрузка кораблей. Вне боя массивные двери закрыты для герметизации компонента, и область может быть использована для проведения ремонта и технического обслуживания, в той степени в какой рак'гол их проводят.

Специальные правила рак'гол

Все корабли рак'гол имеют нижеприведённые специальные правила:

Громоздкий (двигатели Скатер и Бёрст): Корабль использующий такие двигатели получает -10 к Манёвренности (учтено в профиле судна).

Неэкранированный (двигатели Скатер и Бёрст): Корабль использующий такие двигатели получает -10 ко всем попыткам Бесшумного Хода. При любой попытке обнаружить это судно (любые действия использующие корабельное Обнаружение, включая Длительное действие Активная Авгурия) считается, что судно находится на 5 ПЕ ближе к сканирующему судну чем в реальности.

Радиоактивные Пары: Любой незащищённый персонаж не рак'гол находящийся на корабле рак'гол должен проходить проверку Выносливости каждый час. Провал приведёт к получению 1к10 очков энергетического урона не снижаемого бронёй (за исключением специально сконструированной для сопротивления радиации).

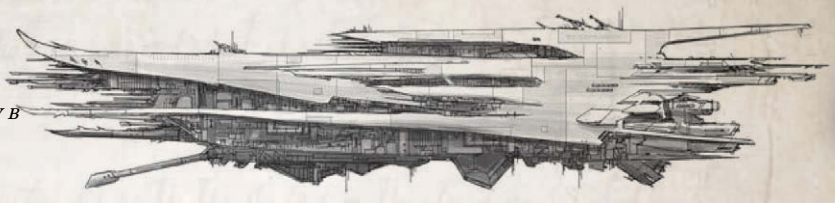
Специальные правила орудий рак'гол

Рой Боеголовок (Пушка ревун): При стрельбе из пушки ревуна каждая дополнительная степень успеха в проверке Навыка Стрельбы приводит к двум дополнительным попаданиям вместо одного, до максимума Силы орудия.

Лучевой Кластер (Кричащий луч): При стрельбе из кричащего луча каждые три дополнительных степени успеха в проверке Навыка Стрельбы приводит к двум дополнительным попаданиям вместо одного, до максимума Силы орудия.

Позвоночное Орудие (Кричащий луч): Кричащий луч может быть установлен только в Носовой Слот Орудийной Оснащённости и может вести огонь только в Передней Арке.

Мучитель рак'гол



Корпус: Фрегат
Тип: Тяжёлый ракетный корабль ксеносов
Размерение: 1,3 км в длину, 1,0 км в ширину в ширину в самом широком месте.
Масса: примерно 8,4 мегатонн.
Команда: Неизвестное количество ксеноформ.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 6g

Встречаемый реже других эскортных судов рак'гол фрегат типа Мучитель встречается значительно чаще чем этого бы хотели одинокие исследователи и торговцы. На таком судне часто — и иногда значительно — меняется вспомогательное вооружение, защита и внешний вид. Но основное вооружение — торпедный аппарат — постоянно. Он почти всегда снаряжен абордажными торпедами, давая возможность порочным рак'гол вступить в излюбленную ими рукопашную схватку с добычей.

Наряду с меньшими судами рак'гол (см. **Edge of the Abyss**), Мучители могут действовать вовсе без сопровождения. В этом случае суда начинают выпускать по жертве залп за залпом как только она войдёт в зону поражения. Затем Мучитель приближается у противнику для использования своих пушек ревунов. В тех редких случаях когда он является частью смешанной эскадры Мучитель чаще всего остаётся в отдалении от схватки и выпускает непрерывные торпедные залпы, пока суда с менее дальнобойным вооружением идут в ближний бой.

Скорость: 8
Манёвренность: +2
Обнаружение: +14
Пустотные Щиты: 1
Броня: 17
Прочность Корпуса: 45
Боевой Дух: 100
Численность Команды: 100
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)
Класс Турелей: 3
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Надпалубное 1

Необходимые компоненты

Фузионно-импульсный двигатель типа Скатер, ксеносский варп-двигатель, варп-амулеты, одиночный блок пустотных щитов, мостик мастера-хватателя, жизнеобеспечение рад-дыма, лабиринт выводка, пустотный часовой.

Дополнительные компоненты

Носовая пушка ревун (Макробатарея, Сила 5, Урон 1к5+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4)
Надпалубная пушка ревун (Макробатарея, Сила 7, Урон 1к5+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4)
Носовой десантный торпедный аппарат (Торпедный аппарат, Сила 5, Урон 2к10+10, Смертельное Проникновение (2), Дальнобойность 40). Эти торпедные аппараты оснащены абордажными торпедами и используют все правила абордажных торпед (стр. 8). Корабль несёт 30 торпед.

Суммарные модификаторы

К Мучителю применяются следующие модификаторы: -10 к проверкам Бесшумного Хода.

Карминовый Коготь

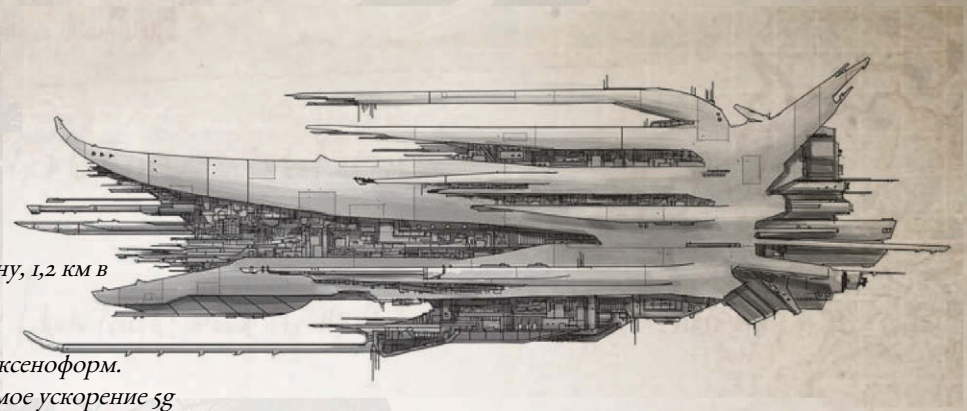
Многочисленные имперские суда оставили записи о этом Мучителе рак'гол. *Карминовый Коготь* известен серией налётов проведённых им рядом с Надуеш в 739.M41. Проявив неожиданный уровень хитрости корабль ксеносов подстерегал проходящие торговые суда нападая только после того, как убедится в изолированности жертвы. Несмотря на заметные вспышки двигателей *Карминовый Коготь* неоднократно прятался рядом с лунами, астероидами и иными малыми телами.

Серия атак неожиданно прервалась после попытки штурма орбитальной космической торговой станции. Станция была сильно повреждена, но не уничтожена. Остаётся неясным, почему *Карминовый Коготь* прекратил нападение и покинул систему Надуеш. Это не типично, но захватчики при отступлении забрали с собой некоторое количество запчастей имперских звездолётов.

С этого времени это ксеносское судно всегда встречается в одиночестве. Оно продолжает применять засадную тактику в ожидании добычи, но также предприняло несколько смелых нападений на орбитальные станции. Поступали противоречивые сообщения о том, что судно может быть более или менее долговечным чем обычные корабли рак'гол. Следующие правила применяются только к *Карминовому Когтю*, но не к другим Мучителям:

Временный Ремонт: Когда это судно получает критическое попадание, противник может дважды совершить бросок по таблице и выбрать применяемый результат.

Трофейные Боеголовки: Этот корабль добавляет +1 к значению повреждений от всех макробатарей на борту. Кроме того, *Карминовый Коготь* имеет две загрузки трофейных имперских плазменных торпед и может использовать их вместо абордажных торпед (всего 10 штук).



Манглер рак'гол

Корпус: Лёгкий крейсер
Тип: лёгкий крейсер ксеносов
Размерение: примерно 3,1 км в длину, 1,2 км в ширину.
Масса: примерно 18 мегатонн.
Команда: Неизвестное количество ксеноформ.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 5g

Манглеры представляют собой крупные боевые корабли. Эти (по счастью редкие) корабли обычно сопровождаются как минимум одним-тремя Мясниками или Мучителями. В редких случаях Манглеры возглавляют большие эскадры. Замеченные корабли имели общую основную конструкцию и вооружение, но различались по архитектуре. Это может быть обусловлено масштабными ремонтными работами или разработками различных мастеров. Пока лишь Манглеры были достаточно велики для установки лэнсового вооружения рак'гол.

Эти боевые корабли, особенно сопровождаемые судов эскорта, вполне способны проводить планетарные штурмы небольших колоний. Кроме того, крылья штурмовых лодок и лучевое оружие может стать абсолютно разрушительной комбинацией для всех, кроме самых крупных, судов.

Скорость: 7
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 5
Манёвренность: +1
Броня: 17
Численность Команды: 100
Орудийная ОснащённостьНадпалубное 2, Килевое 1, Нос 1
Обнаружение: +12
Прочность Корпуса: 55
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Фузионно-импульсный двигатель типа Скатер, ксеносский варп-двигатель, варп-амулеты, одиночный блок пустотных щитов, мостик мастера-хватателя, жизнеобеспечение рад-дыма, лабиринт выводка, пустотный часовой.

Дополнительные компоненты

Две носовые пушки ревуны (Макробатарея, Сила 7, Урон 1к5+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4)
Носовой Кричащий луч (Лэнс, Сила 3, Урон 1к10+1, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 5).
Килевой Ангарный Отсек (Ангарный отсек, Сила 2). Отсек содержит три эскадрильи Кровавых Живодёров.

Суммарные модификаторы

К Манглеру применяются следующие модификаторы: -10 к проверкам Бесшумного Хода.

Рвущий Коготь

В 801.M41 несколько колоний в Мирах-найдёнышах были подвергнуты набегам эскадры из двенадцати кораблей рак'гол. Судно названное *Рвущим Когтем* как полагают было флагманом, и являлось Манглером пожертвовавшим позвоночным лучевым орудием ради дополнительных ангарных отсеков и макроорудий. Эскадра состояла из четырёх ракетных фрегатов типа Мучитель и шести Мясников. По меньшей мере три Мясника и Мучитель были уничтожены до отступления остальных. Позднейшие разборы атак, особенно с учётом обычной тактики рак'гол, оставили аналитиков в недоумении.

После этого было несколько подтверждённых встреч с этим судном. Во всех случаях крейсер сопровождали не менее трёх Мясников. Большинство отчётов также сообщали о двух или трёх дополнительных боевых кораблях, хотя их классификация оставалась противоречивой. Во всей видимости командир *Когтя* тактически грамотно использует дополнительные малые суда. Как полагают, *Коготь* участвовал в налётах на планетарные поселения, используя свои штурмовые лодки для доставки тысяч кровожадных рак'гол на поверхность. В двух задокументированных случаях малые суда использовались для организации засады на одиночные суда, а орудия носителя загоняли жертву к ожидающим аппаратам.

Следующие правила применяются только к *Рвущему Когтю*, но не к другим Манглерам:

Уникальная Орудийная Загрузка: *Коготь* обменял Кричащий луч на одну дополнительную носовую пушку ревун и один дополнительный килевой ангарный отсек.

Мясник рак'гол

Корпус: Транспорт
Тип: Судно ксеносов
Размерение: 2 км в длину, 0,6 км в ширину в самом широком месте.
Масса: примерно 9,4 мегатонн.
Команда: Неизвестное количество ксеноформ.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 1,8g

Крайне редко встречаемый в одиночестве Мясник используется в тех редких случаях, когда рак'гол атакуют планетарные цели. Хотя и способные вести бой, эти корабли сравнительно слабо вооружены и бронированны. Их низкая скорость и плохая манёвренность усугубляют проблему. Они предпочитают держаться на расстоянии от основного боя и подавлять противника роями малых судов и абордажных торпед. После уничтожения противника они выходят на низкую орбиту над целью и беспощадно обстреливают её роями боеголовок и штурмовых судов.

Скорость: 5
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 4
Манёвренность: -5
Броня: 16
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 2, Килевое 2
Обнаружение: +8
Прочность Корпуса: 35
Рейтинг Команды: Компетентная (30)

Необходимые компоненты

Фузионно-импульсный двигатель типа Скатер, ксеносский варп-двигатель, варп-амулеты, одиночный блок пустотных щитов, мостик мастера-хватателя, жизнеобеспечение рад-дыма, лабиринт выводка, пустотный часовой.

Дополнительные компоненты

Носовая пушка ревун (Макробатарея, Сила 7, Урон 1к5+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4)
Носовой десантный торпедный аппарат (Торпедный аппарат, Сила 2, Урон 2к10+10, Смертельное Проникновение (2), Дальнобойность 40). Эти торпедные аппараты оснащены абордажными торпедами и используют все правила абордажных торпед (стр. 8). Корабль несёт 20 торпед.
Два Килевых Ангарных Отсека (Ангарный отсек, Сила 2). Каждый отсек содержит три эскадрильи Кровавых Живодёров, в сумме шесть эскадрилий.
Воины лабиринта выводка: Корабль получает +10 к проверке Командования совершённой как часть действия Абордаж.

Суммарные модификаторы

К Мяснику применяются следующие модификаторы: -10 к проверкам Бесшумного Хода.

Использование кораблей рак'гол

При использовании таких судов тактика МИ должна быть крайне прямолинейной. Одинокий корабль рак'гол всегда идёт на сближение используя своё скорострельное вооружение. При приближении он выпускает малые суда и абордажные торпеды. Они проводят бесконечные серии брутальных попыток штурма. Эти ксеносы используют всё способное к космическим перелётам для увеличения числа абордажников. Пока абордажники и рейдеры штурмуют свои цели другие суда рак'гол продолжают обстреливать противника макроорудиями малой дальности. Эта тактика используется независимо от типа судна.

МИ должны использовать корабли рак'гол как достойное испытание для сравнимого судна. Единственное исключение составляет Мясник, опасность которого равна фрегату или лёгкому крейсеру, а не транспорту.

Суда рак'гол практически никогда не отступают. Вместо этого, ни продолжают посылать абордажников пока их звездолёт не опустеет или добыча не погибнет.

Круты

"Они грязные, отвратительные дикари, многие из них первобытные убийцы. Единственная их положительная черта — если их купить они остаются купленными. Слава Императору — я купил их первым."

— сенешаль Кеплер Хои в частном вокс-сообщении его светлости Яну Оливору

Присутствие наёмников крутов в Пространстве является в некоем роде загадкой. Имперские ксенобиологи и члены Ордо Ксенос считают, что эта раса зародилась на другой стороне галактики. Круты значительно чаще встречаются в Пространстве чем в Каликсиде, но ситуацию это не проясняет.

Большинство отрядов крутов путешествуют со своими работодателями (обычно, из-за своих пищевых пристрастий, в изолированных отсеках), но у них есть и собственные уникальные космические корабли. Его форма и природа определила его название — боевая сфера. Эти массивные корабли, дома целых цивилизаций крутов путешествуют между звёздами используя секретные методы варп-путешествий. Они мигрируют по Пространствам, обычно избегая других рас, поддерживая их наёмническими операциями, а также растущей сетью колоний и отборными услугами наёмников. При необходимости круты могут вести с ними войны.

Много вопросов вызывает загадка о том как круты получили доступ к технологиям, позволяющим строить межзвёздные корабли. Легенды ходящие среди пустотников Коронус гласят, что давным давно чужой — возможно орочий — корабль разбился на планете крутов и местные создали свой корабль из обломков. Не зная, какую форму он должен иметь они использовали самую природную и прочную конструкцию корпуса которую знали — в форме яйца. Другие, более практичные, торговцы полагают, что круты просто купили технологии у неизвестных, и возможно до сих пор платят за неё способом принятым у наёмников. Их услуги недёшевы, но они отличные бойцы и доблестны нанимателю. Наём боевой сферы чрезвычайно дорог, но столь огромный корабль во флоте способен запугать любого врага.

Боевые сферы исключительно крепки и в бою способны выдержать громадные повреждения. Их корпуса выполнены из огромных взаимосвязанных пластин, которые, как кажется, способны располагаться в различных конфигурациях в зависимости от различных факторов, таких как желаемая скорость или вероятности угрозы, при этом часто открываются внутренние конструкции непонятного предназначения. Торговцы сообщают о разных (но всегда достаточно больших) возможных размерах. Действительно, некоторые боевые сферы кажется увеличились в размерах за последние несколько десятилетий и многие считают, что сферы строятся небольшими и увеличиваются в размерах по мере роста богатства и силы их экипажа, который добавляет дополнительные элементы и вооружение. Легенды повествуют о размерах близких к небольшой луне, но это безусловно апокрифы.

Использование боевых сфер

Боевые сферы крутов редко встречаются в Пространстве, но некоторые путешествуют по космическим трассам. Боевые сферы опасные противники, просто потому, что невероятно крепки и оснащены множеством орудий. Тем не менее, из-за корыстной натуры крутов договориться с ними проще (и выгоднее) чем сражаться. Кроме того, круты редко нанимаются сражаться в космических битвах, они предпочитают планетарные вторжения и абордажи, где их таланты найдут себе лучшее применение.

В бою боевые сферы равнодушны к маневрированию, ожидая, что большинство судов смогут опередить их. Если боевые сферы пытаются прорвать блокаду и вторгнуться на планету они не склонны к обороне, и, как правило, отступают если есть серьёзная опасность их уничтожения.

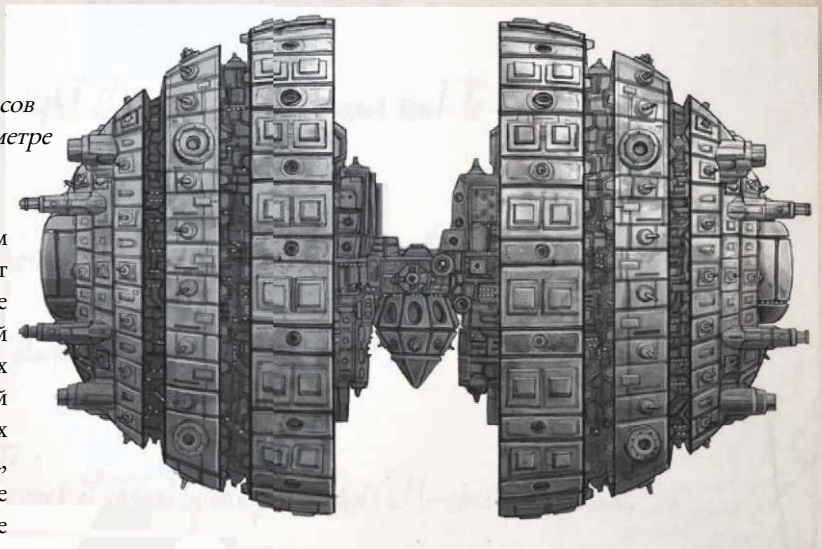
Натан.

Мы путешествуем с крутами. Я никогда не думала, что скажу это брат, но я также никогда и не предполагала, что глядя с мостика Истреба увижу их корабль так близко от порта. Слова не могут передать настолько он велик. В последние две недели мы встретили довольно одиозного вольного торговца и его флот, в который входила одна из так называемых боевых сфер (и я не могу представить себе ничего более крупного — как если бы планетарная система свернулась воедино). Мне была поручена задача краткосрочного сопровождения, пока они проходят по области, и это было поучительно. Я надеялась встретить их в своих путешествиях и вот они сами пришли ко мне.

В основном, кроме краткого визита, они оставались на своём корабле. Вскоре у меня сложилось впечатление, что они рассматривают нас с таким же любопытством что и мы их, и что они не столь просты как их внешний вид. На поле боя они могут быть кровожадными монстрами, но я думаю, что они достаточно умны и хитры чтобы сохранить это в тайне, особенно от своих потенциальных нанимателей.

Твоя сестра, Виктория.

Боевая сфера крутов



Корпус: Линкор
Тип: Уникальный пустотный корабль ксеносов
Размерение: примерно 9 километров в диаметре
Масса: примерно 47 мегатонн
Команда: >300,000 крутов

Боевая сфера является гигантским сооружением — длинной не уступает линкорам, а объёмом превосходит многие космические станции. Её осевой плазменный двигатель, который крупнее многих боевых кораблей, при передвижении массивной конструкции пылает мощью нескольких солнц. Хоть она медленна и громоздка, многочисленные и мощные маневровые двигатели позволяют её маневрировать легче большинства пустотных кораблей.

Несмотря на своё название, боевая сфера не только боевой корабль. Каждая является домом для множества родственных семей, каждая их которых оторвана от далёкой родной системы и не желает уничтожения своего нового дома. Принуждённые к бою они опасные противники. Каждый корабль усеян макробатареями и способен выпустить многочисленные штурмовые корабли, заполненные отрядами свирепых и плотоядных крутов. Абордаж или таран боевой сферы не лучший вариант, поскольку она заполнена огромным числом яростных защитников. Крупнейшие боевые сферы хранят немало ценностей и хотя и редко, но становятся целями крупных пиратских флотов.

В отличие от многих пустотных кораблей сопоставимого размера боевые сферы способны к планетарному десанту, эта возможность особенно полезна при ремонте или бегстве от врага. Это действительно устрашающее зрелище, огромная туша медленно заслоняет солнце и садиться на землю на огромном потоке фузионного пламени. При посадке могучие двигатели способны разорвать горы, а многочисленные тормозные двигатели равняют местность для размещения судна. После приземления корабль выступает в качестве местной оперативной базы и часто помогает создать новую колонию крутов. Когда всё будет готово и боевая сфера вернётся обратно в пустоту, об этом потрясающем зрелище будут рассказывать грядущим поколениям.

Скорость: 2
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 3
Манёвренность: +20
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Килевое 8, Нос 2, Кормовое 2
Обнаружение: +35
Прочность Корпуса: 140
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Множество экваториальных фузионных двигателей, двигатель варп-сдвига с автономным полем Геллера, множественный блок пустотных щитов, шесть узлов мостка формирователей, жизнеобеспечение алгаэрумым лесом и воздухом, тысячи клановых хаб-блоков, узлы омни-управления астра-сенсориумом.

Дополнительные компоненты

Восемь килевых ксено макроорудий (Сила 3, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 6).
Два носовых ксено макроорудия (Сила 4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4).
Два кормовых ксено макроорудия (Сила 4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4).
Лодочные отсеки: Многочисленные ангарные отсеки боевой сферы содержат многочисленные штурмовые суда. Этот компонент считается (Ангарный отсек, Сила 4) с восемью эскадрильями штурмовых лодок (использующими профиль имперский Акулы).

Специальные правила и суммарные модификаторы

Огромная Инерция: Боевые сферы не могут осуществлять какие-либо специальные Манёвры. Вместо этого, каждый ход они движутся вперёд на 2 ПЕ. Затем они могут совершить **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. В случае успеха она может двигаться на 1 ПЕ (за каждую степень успеха) в любом направлении, до максимума в 3 ПЕ. Если она движется минимум на 2 ПЕ, они она может изменить свой курс и продвинутся вперёд, в противном случае, она продолжает

двигаться прежним курсом.

Массовое Резервирование: Все компоненты неизменно прочные и, кажется, созданы для выполнения четырёх других функций, все объединённые в сеть структуры запутывают наблюдателя. Когда боевая сфера получает Критическое Попадание, его результат не действует, а наносится 5 дополнительных очков повреждений. При уничтожении образуется огромное скопление мусора.

Многочисленный Экипаж: Все результаты потери Численности Команды уменьшаются на 5, до минимума в 1.

Разделённая Огневая Мощь: Килевые орудия размещены по всей поверхности сферического корпуса, и на одно вражеское судно может быть направлено не более половины таких орудий.

Планетарные Приземления: Боевые сферы могут безопасно приземлится на планету если у них есть не менее половины очков Прочности Корпуса и, при 75%, взлететь с неё. Если боевая сфера действует против планетарной цели как часть Военного Предприятия это добавляет 200 очков Достижения к выполнению любой связанной со вторжением задачи.

Клановый: Каждая боевая сфера даёт +30 к проверкам Командования при действии Абордаж и атаке Ударил-Отступил.

Разбойники Хаоса

«Безликий Владыка добудет в Пространстве кровь и огонь»

— астропат Терник во время авто-сеанса

Среди звёзд пространства Коронус скрываются многочисленные мародёры, зазубренные носы их кораблей выискивают жертв для убийства и грабежа. Эти осквернённые космические корабли поклялись в верности Губительным Силам. Это корабли Хаоса, с экипажами из безумцев, мутантов и проклятых.

Многие из этих судов построены ещё до Ереси Гора и были частью имперского флота. В эти тёмные времена огромное количество кораблей предали Императора и присоединись к Воителю Гору в его стремлении убить Императора и завоевать Терру. За многие тысячи лет немало других судов последовали за ними, заманенные во тьму обольщением или предательством.

Среди этих судов существует значительно число отдельных типов кораблей, предавших всей серией. Как многие полагают, сами проекты таких кораблей прокляты, обладали неким фундаментальным изъяном, сделавшим корабль и экипаж уязвимыми для тёмных энергий Хаоса. Причины таких недостатков становились предметом многочисленных дискуссий — некоторые теории утверждают, что предательские маги Механикус намеренно не заложили достаточной защиты от варпа, другие же говорят, что архитектура кораблей содержит определённые зловещие геометрии, пропорции и комбинации оккультных материалов работающих как каналы для заразы варпа. Если это правда, то такие корабли были обречены на падение в Хаос, несмотря на личную честь и мужество их первоначальных экипажей.

Предательские суда чаще всего встречаются по одиночке или маленькими, независимыми бандами налётчиков. Суда Хаоса объединяются в настоящие флоты только под командованием чрезвычайно могущественных военачальников, а такие лидеры по счастью довольно редки. Однако, когда предательские корабли собираются в такие армады они становятся настолько опасной угрозой способной разрушить целые сектора.

Разбойники в Пространстве

Слуги Тёмных Богов в пределах Пространства принимают различные формы, но среди наиболее опасных выделяются пиратствующие на варп-маршрутах. Жестокие и зачастую безумные экипажи этих кораблей отвергли свет Императора.

Каррад Валл

Печально известный в Пространстве Каррад Валл является коварным и жестоким командиром пиратского флота. Этот флот известен как «Волчья Стая Валла», а экипаж его составляют ренегаты, сумасшедшие и мутанты. Валл создал свою Волчью Стаю подчиняя другие пиратские группировки, самостоятельно действовавшие в Пространстве, по одному сокрушая или ослабляя их лидеров. Среди пустоплавателей Пространства ходит множество легенд и рассказов о Карраде Валле. Некоторые шёпотом рассказывают о том, что Валлу помогает кабал древних и могущественных воинов, пылающих ненавистью к Империуму, ренегатов и предателей худшего сорта.

Валл, известный также как Безликий Владыка, превратил свою Волчью Стаю в серьёзную угрозу для любых космических кораблей проходящих рядом с Синеридой Малификум. Всё больше и больше пиратов и ренегатов стекается под его окровавленный флаг и его Волчья Стая всё увеличивает число известных в веках судов. Эти события вызвали большую озабоченность у некоторых офицеров Линейного Флота Коронус. Валл известен как опытный командир в космических боях, разорявший пути рядом Поступью более двадцати лет. Даже прославленные силы вольного торговца Калигоса Винтерскейла не смогли победить объединённую мощь Волчих Стай.

Клан Сейней

Ранее благородная семья Лотар Сейней правила обширными владениями в самых тёмных болотах планеты Сумерки. Этот мерзкий клан скрещивался с мутантами, ведьмами и чем-то ещё худшим, в своих мерзких имениях они провели множество отвратительных актов поклонения демону Морд'дагану, Пожирателю Мёртвых. В конце концов инквизиционное очищение обрушилось на главу клана Сейней и его развращённую семью, вместе со множеством культов и куда более тёмных структур связанных с династией Сейней по всему сектору Каликсида.

Патриарх клана Сейней был убит Инквизицией, но большая часть семьи бежала через Пасть в пространство Коронус на множестве переделанных прогулочных яхт, изношенных вооружённых транспортников и нескольких пиратских фрегатах. Другие тайком проникли на паломнические и грузовые суда, а многие шепчут, что клан Сейней оплатил безопасный переход через варп кровавыми жертвоприношениями своих попутчиков. С тех пор Сейней скитаются по Пространству как болезнь, нападая на те изолированные колонии и одинокие суда вольных торговцев которые смогут найти.

Тёмные истории о клане Сейней постоянно циркулируют на нижних палубах Порта Странствия и залах Поступи, в них говорится о том, что клан практикует каннибализм и страдает от мутаций в своих рядах. Также клан Сейней связан с колдовством и многие вольные торговцы сообщают о столкновениях с кораблями клана направляемыми созданиями варпа или ветхими пиратскими судами кишащими ведьмами и демонами. Некоторые даже утверждают, что целые корабли были одержимы варп-сущностями призванными в реальный мир и привязанными к корпусу волей колдуна. Однако, внутри клана колдунов держат на коротком поводке, они советуют, но не правят.

К счастью обитателей Пространства ресурсы клана ограничены, большинство их кораблей — суда сопровождения и фрегаты, многие из которых в плохом состоянии и испытывают недостаток продвинутого вооружения. Зачастую клан Сейней атакует неожиданно, стремясь пойти на абордаж и сокрушить противника волной кровожадных мутантов, нелегальных псайкеров и

безумцев. Клан ищет богатство и дополнительные корабли для флота, но он также намерен расширять свою порочную семью приобретая пленных и рабов. По этой причине их набеги часто путают с совершаемыми пиратами эльдар на окраине Пространства.

Однако несомненно, что наибольшую угрозу клан Сейней представляет в союзе с предателем-навигатором Эмбер Нострамо. С его кораблём, *Монархом Шёпотов*, клан получил то, в чём давно нуждался — настоящий боевой корабль.

Компоненты и вооружение Хаоса

В отличие от героев предыдущих разделов силы Хаоса — по крайней мере номинально — являются людьми, и их корабли создаются по тем-же принципам что и имперские. Хотя некоторые из их орудий и компонентов древние, даже археотехнологические, они не так уж сильно отличаются от своих имперских аналогов. Кроме того, никаких всеобъемлющих специальных правил для флота Хаоса нет.

Рабский корабль Душеклеть

Корпус: Транспорт
Тип: транспорт Хаоса типа Душеклеть
Размерение: примерно 2 км в длину, 0,5 км в ширину.
Масса: примерно 10 мегатонн.
Команда: примерно 30,000 членов экипажа и сотни тысяч рабов.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 3g

В отличие от большинства кораблей Хаоса транспорты, классифицированные в Пространстве как Душеклеть, редко вступают в бой. В место этого они бродят по Пространству по следам волчих стай и пиратов покупая, выменивая или отжимая у них тех кому не повезло попасться им в живых. Большинство таких судов является неотъемлемой частью флота военачальника, хотя некоторые работают независимо, рискуя безопасностью ради большей прибыли.

Почти все Душеклети перестраиваются из захваченных имперских транспортов. После осквернения всех имперских икон и клеймения корабля символами и иконами новых хозяев прежние палубы заменяются на рабские загоны. Сотни тысяч тел и душ будут сломлены и перекованы в новых слуг Хаоса. Они не смогут избежать осквернения пока окружающие их нечистый воздух, нескончаемое кощунственное пение и бессмысленные мучения сделают свою работу. Вынужденные служить богохульным святыням и осквернённым иконам они превратятся в безмозглых рабов, готовых сражаться или умереть по желанию своего хозяина. Правильно подготовленные они принесут немалую прибыль на контролируемых Хаосом или даже ксеносами мирах. Однако, некоторые рабы остаются незапятнанными, их держат в стазисных контейнерах, их чистоту хранят для ритуальных жертвоприношений, каннибализма и других, не менее ужасных, целей.

Скорость: 3
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 1
Манёвренность: -10
Броня: 15
Численность Команды: 100
Обнаружение: +5
Прочность Корпуса: 35
Рейтинг Команды: Некомпетентная (20)
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Носовое 1

Необходимые компоненты

Плазменный двигатель грузовоза, варп-двигатель, поле проклятье варпа уровня йота, одиночный блок пустотных щитов, мостик рабовоза, жизнеобеспечение испарениями, каюта экипажа, массив авгуров.

Дополнительные компоненты

Носовые макроорудия Хеллус (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 6).
Дополнительные надпалубные макроорудия (Макробатарея, Сила 2, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 4).
Рабские трюмы: Заполнены 1к10+5 тысячами рабов.
Крик душ: Бесконечные богохульные псалмы и нескончаемые крики измученных душ создают нечистую психическую какофонию. Псайкеры в 1 ПЕ от неискалеченной Душеклети получают штраф -10 ко всем проверкам включающим использование психических способностей.

Использование Душеклетей

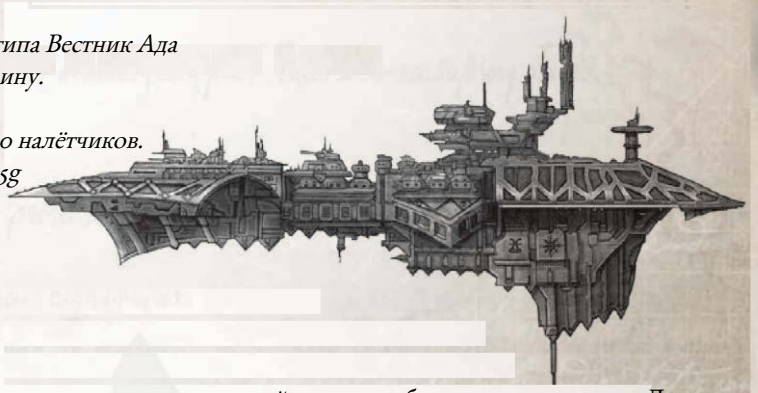
Уничтожить Душеклеть достаточно легко, но если у Исследователей грузовой корабль она станет достаточно хорошим противником. Однако, настоящий куншtюк заключается не в уничтожении Душеклети, а в её захвате и освобождении рабов.

Опасности и награды спасения

Попытка спасти рабов с Душеклети опасна по нескольким причинам, но сулит огромную выгоду. Абордаж такого судна уменьшит Боевой Дух атакующего на -1, такова степень разложения судна и сказки о обитающих там ужасах не беспочвенны. Тем не менее, успешные атаки и абордаж могут вызвать восстание рабов (считайте это дополнительной Степенью Успеха успешной проверки командования во время Ударил-Отступил и действия Абордаж) и, в случае успеха, могут позволить Исследователям несколько восстановить численность команды (на усмотрение МИ).

Корабль планетарного штурма Вестник Ада

Корпус: Лёгкий крейсер.
Тип: Хаоситский корабль планетарного штурма типа Вестник Ада
Размерение: примерно 4 км в длину, 0,5 км в ширину.
Масса: примерно 22 мегатонн.
Команда: примерно 40,000 команды плюс 100,000 налётчиков.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 5g



Эксперты Линейного Флота Конус расходятся во мнениях, является ли Вестник Ада адаптацией ранее существовавшего корабля или разработан в Пространстве, основываясь на других печально известных конструкций использующихся разбойниками Хаоса. В любом случае, экипажи этих кораблей живут ради одной цели — грабежа планетарных цивилизаций, неважно, будут ли они лакеями Ложного Императора, неизвестного происхождения ксеносами или другими слугами Истинных Богов. Прибыв в ничего не подозревающую систему эти суда начинают подавляющие атаки из всего своего вооружения, а также выпускают множество десантных судов. После того как бомбардировки приблизят поверхность к покорности, небо заполонят десантные катера быстро подавляющие любое сопротивление, пленные будут согнаны на невольничьи рынки, а ценности собраны для продажи корабли отступят до прибытия вражеских подкреплений. Атаки космических объектов редко, но, если такое объект будет застигнут незащищённым, также случаются, обычно после этого от станции остаются только безжизненные развалины. Независимо от того кто цель прибытие Вестника Ада сулит её только гибель.

Скорость: .
Манёвренность: +15
Обнаружение: +20
Пустотные Щиты: 1
Броня: 1.
Прочность Корпуса: 56
Боевой Дух: 100
Численность Команды: 100
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)
Класс Турелей: 1
Орудийная Оснащённость: 1 Надпалубное, 1 Нос, 1 Левый Борт, 1 Правый Борт

Необходимые компоненты

Плазменный двигатель лёгкого крейсера, варп-двигатель, поле проклятье варпа уровня гамма, блок пустотных щитов, мостик вторжения, жизнеобеспечение испарениями, каюта экипажа, массив авгуров.

Дополнительные компоненты

Надпалубные макроорудия Хеллус (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 6).
Носовое бомбардировочное орудие Молот Черепов (Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+6, Крит. Рейтинг 2, Дальнобойность 3).
Ангарные отсеки правого и левого бортов (Ангарный отсек, Сила 1). Каждый отсек содержит одну эскадрилью истребителей Быстрая Смерть и одну бомбардировщиков Огонь Погибели, в сумме две эскадрильи каждого типа.
Отсеки десантных капсул Клешня Страха: Несёт 30 Клешней Страха и может одномоментно выпустить 10, этот компонент позволяет запускать их только на планеты и не может быть использован в космическом бою, но может применяться для планетарных вторжений (см. стр. 154).
Хранилища Награбленного: Вестники Ада имеют огромное количество грузовых отсеков, предназначенных для хранения богатств разграбленных планет. Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 50 очков Достижений к текущей задаче.

Суммарные модификаторы

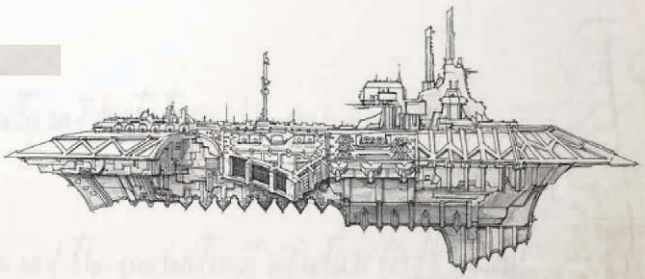
Мощная бомбардировка: Все проверки Навыка Стрельбы по находящимся на планете целям получают бонус +10, а любые подразделения имеющие с Вестником Ада вокс-связь считаются имеющими мультикомпас. Кроме того, Вестник Ада получает бонус +20 к любым проверкам Запугивания против персонажей планетарного базирования, а его бомбардировочное орудие удваивает размер поражённого участка, наносит дополнительно 20 очков повреждения крупным целям, а индивидуумам и технике 10 единиц (см. стр.172).

Сабджигатор Люкс

На сегодняшний день известно семнадцать человеческих поселений опустошённых и превращённых в покрытые кратерами руины подавляющей огневой мощью этого корабля. Его неизвестный капитан славится хитростью, зачастую сначала нападая на отдалённые суда, получая правильные вокс-пароли и нужные частоты, а затем использует бортовые ауспекс-скремблеры и получает беспрепятственный проход к ничего не подозревающей жертве.

Крейсер типа Опустошение

Корпус: Крейсер
Тип: Опустошение
Размерение: примерно 5 км в длину, 0,8 км в ширину
Масса: примерно 28,5 мегатонн
Команда: примерно 80,000
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g



Прочный и надёжный авианосный крейсер типа Опустошение высоко ценится как пиратскими бандами так и военачальниками предателей. Он оснащён мощными и дальнобойными бортовыми лэнс-батареями, носовой батареей турболазерных разрушителей и может выпустить немалое количество малых судов. Опустошение имеет полноценные возможности для ремонта и перевооружения своих истребителей и бомбардировщиков, а его нижние палубы, целиком заняты грузовыми трюмами застроенными грязными кварталами кишащими ордами культистов, мутантов и безумцев, играющими роль абордажных команд Клешней Страха. В пространстве Коронус экипажи истребителей Быстрая Смерть и бомбардировщиков Огонь Погибели существуют как сплочённые кланы, пилоты и вспомогательный персонал которых соревнуются друг с другом в жестоких поединках за господство.

Скорость: 7
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 98
Класс Турелей: 2
Манёвренность: +5
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 70
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Двигатель класса 4 системы Юпитера, варп-двигатель «Стрелов-2», поле Геллера, множественный блок пустотных щитов, мостик хозяина корабля, система жизнеобеспечения схемы Витэ, отсеки насильно набранных, комплекс авгуров «Марк-100».

Дополнительные компоненты

Лэнс батарея Огонь Проклятья правого и левого борта (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 12).
Носовая батарея турболазерных разрушителей (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 6).
Ангарные отсеки Разрушение правого и левого борта (Ангарный отсек, Сила 2). Каждый отсек содержит две эскадрильи истребителей Быстрая Смерть, две бомбардировщиков Огонь Погибели и две штурмовых лодок Клешня Страха, в сумме четыре эскадрильи каждого типа.

Мучитель

Пиратский флот Каррада Вала состоит из множества кораблей, но не один не известен так как *Мучитель*. Этот крейсер типа Опустошение обычно служит почётным караулом Вала используя множество малых судов для обороны и нападения. Экипаж *Мучителя* подготовлен исключительно хорошо и корабль пережил нетронутым десятки жестоких сражения на протяжении сорока лет. На Поступи ходят слухи, что соперничество между пилотами *Мучителя* невероятно жестоко, а лучшие из них хранятся между миссиями в стазисных камерах, это помогает сохранить их убийственный дух.

Специальные правила и суммарные модификаторы

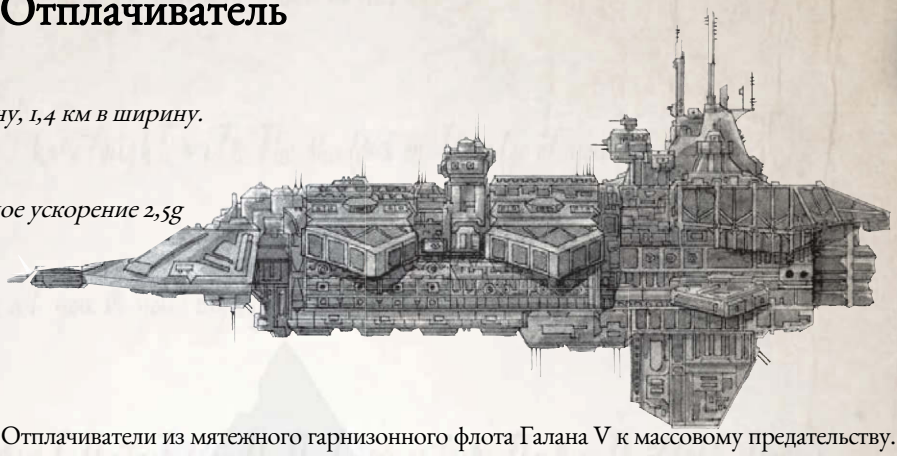
Кишащие Орды: Крейсера типа Опустошение несут устрашающие штурмовые лодки Клешня Страха. Все проверки Командования при Ударил-Отступил и действии Абордаж исходящие от Опустошения и использующие Клешни Страха получают бонус +5

Эти модификаторы применяются к Опустошению из-за его компонентов:

- Все проверки Пилотирования и Навигации получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают +10.
- Все проверки Пилотирования связанные с малыми судами получают +10.
- Все проверки Командования при Ударил-Отступил или иных миссий штурмовых лодок получают +10.

Гранд-крейсер типа Отплачиватель

Корпус: Гранд-крейсер
Тип: Отплачиватель
Размерение: примерно 6,2 км в длину, 1,4 км в ширину.
Масса: примерно 38 мегатонн.
Команда: примерно 140,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,5g



Отплачиватель, как и многие другие суда Хаоса, изначально был имперским кораблём, одним из тех которые отправили в резерв и гарнизонные флоты с появлением новых моделей. Однако, Предательство Галана в M35 привело Отплачиватели из мятежного гарнизонного флота Галана V к массовому предательству. После двух дней сражений у лун Галана V остатки эскадры Отплачивателей бежали из системы. Последующие тысячелетия они терзали серментумы Обскурус, Солар и Ультима, а также служили во флотах выдающихся вождей ренегатов и Предательских Легионов. В ответ Флот прекратил использование большинства оставшихся Отплачивателей.

Отплачиватель, весьма опасный корабль по тем же причинам что и имперский Экзорцист. Комбинация лэнсов, ангарных отсеков и макробатарей делает судно достаточно универсальным. В пространстве Коронус известен только один действующий здесь Отплачиватель, гнуснопрославленный *Монарх Шёпотов*. Тем не менее, другие подобные корабли безусловно могут действовать среди далёких звёзд.

Скорость: 5
Пустотные Щиты: 3
Боевой Дух: 98
Класс Турелей: 3
Манёвренность: +5
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Левый Борт 3, Правый Борт 3
Обнаружение: +5
Прочность Корпуса: 90
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Древний двигатель модели Сатурн, варп-двигатель, поле Геллера, тройной блок пустотных щитов, мостик управления полётами, каюты пиратов, жизнеобеспечение, массив авгуров плотный луч.

Дополнительные компоненты

Ангарные отсеки Отмщение правого и левого бортов (Ангарный отсек, Сила 2). Каждый отсек содержит две эскадрильи истребителей Быстрая Смерть и две штурмовых лодок Клешня Страха, в сумме четыре эскадрильи каждого типа.

Батареи макроорудий правого и левого борта (Макробатарея, Сила 5, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5).

Батареи лэнсов правого и левого борта (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 8).

Бараки: Этот корабль несёт значительный контингент пиратского отродья и кровожадных мутантов (бонус уже включён в модификаторы).

Осквернённая Святыня: Фанатичные служители Разрушительных Сил обеспечивают лояльность экипажа (бонус уже включён в модификаторы).

Монарх Шёпотов

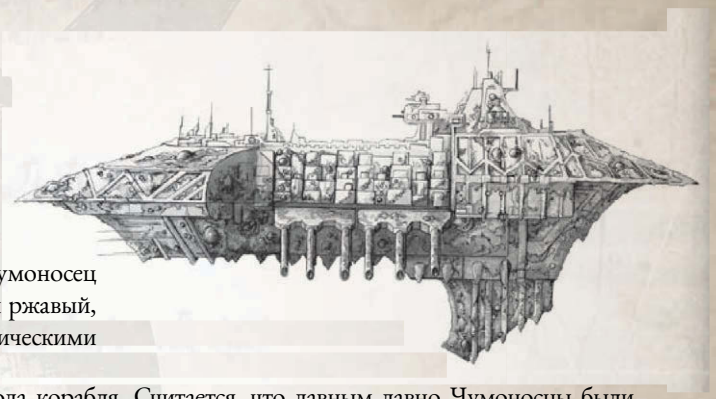
Первоначально *Монарх Шёпотов* был реликвией из времён до Анжуйского крестового похода которой командовал вольный торговец Бурос Хан. Однако удача изменила ему в 717.M41, когда штурман Эмбер Нострómo захватил управление судном и вышвырнул капитана из шлюза. Навигатор-предатель стал пиратом и собрал под своё командование культ варп-ведьм, а также убийц из клана Сейней. За последние десять лет *Монарх Шёпотов* стал самым разыскиваемым судном в Пространстве, ведь Навис Нобилите назначила за его голову огромную награду. Среди преступлений Нострómo разрушение форпоста Миссионария Галактика в Звёздах Язычников — говорят, что он смеялся глядя как лэнсы его корабля сжигают целый континент.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Эти модификаторы применяются к Отплачивателю из-за его компонентов:

- Все проверки Командования при действии Абордаж и Ударил-Отступил получают +20.
- Все проверки Командования при командовании малыми судами получают +5.
- -1 от потери Боевого Духа (до минимума в 1).

Лёгкий крейсер Чумоносец



Корпус: Лёгкий крейсер
Тип: Лёгкий крейсер Хаоса типа Чумоносец
Размерение: примерно 5 км в длину, 0,9 км в ширину.
Масса: примерно 39 мегатонн.
Команда: примерно 50,000, плюс бесчисленные меньшие демоны.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2g

Раздражающие хищники в Пространстве, корабли типа Чумоносец кажутся раздутыми и вялыми, металл их корпусов тусклый и ржавый, покрытый открытыми язвами и бессистемными органическими наростами. Но это лишь скрывает мощь судна, которую как и двигатели с экипажем поддерживает сама болезненная природа корабля. Считается, что давным давно Чумоносцы были лёгкими крейсерами которые жертвовали скоростью ради брони и вооружения. Как полагают большинство Чумоносцев когда то были гордыми судами, захваченными Архиврагом путём предательства или в бою.

Скорость: 5 **Манёвренность**: +5 **Броня**: **Обнаружение**: +10
Пустотные Щиты: 1 **Броня**: 22 **Прочность Корпуса**: 65 **Рейтинг**
Боевой Дух: 98 **Численность Команды**: 100 **Команды:** Компетентная (30)
Класс Турелей: 3 **Орудийная Оснащённость:** 1 Надпалубное, 1 Нос, 1 Левый Борт, 1 Правый Борт

Необходимые компоненты

Модернизированный двигатель модели Сатурн, варп-двигатель, неисправное поле Геллера, блок пустотных щитов, храмовый мостик, гниющие каюты команды, грибковые респираторы.

Дополнительные компоненты

Батареи макроорудий Хеллус правого и левого борта (Макробатарея, Сила 5, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 6).
Надпалубные мельта-орудия (Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 3).
Носовой Торпедный Аппарат (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (1), Дальнобойность 40). Эти торпедные аппараты оснащены вирусными торпедами (см. стр. 9), но может быть оснащён и абордажными. Этот компонент содержит 32 торпеды.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Чумной Корабль: Это судно сияет великолепием лучших из болезней и эпидемий, попытка высадиться на него немыслима. Попытка абордажа или атаки Ударил-Отступил против этого судна автоматически проваливается на 1к5+3 степень.

Гниль Нургла: Весь экипаж этого судна заражён ужасной болезнью. При каждой попытке действия абордаж или атаки Ударил-Отступил, неважно на этот ли корабль или с него, противник автоматически и дополнительно теряет 1к5 Численности Команды и Боевого Духа. Также существует 50% шанс заражения экипажа этой болезнью и корабль становится охваченным долгосрочной болезнью (см. стр. 259 ОКП). В этом случае требуется прохождение Очень Тяжёлой (-30) проверки Медики или болезнь будет наносить такое повреждение каждую неделю до излечения.

Использование боевых кораблей Хаоса

Силы Хаоса — архитипичные противники служителей Империума, это проявляется и в принадлежащих им кораблях.

Боевые корабли Хаоса, как правило, быстрее имперских и вооружены более дальнобойными макробатареями и лэнсами. Однако, они лишены бронированных носов и многочисленных торпед, и опираются на малые суда. В бою корабли Хаоса стараются держаться за пределами дальности стрельбы противника в начале используя дальнобойность своих орудий и малые суда. В некоторых случаях (к примеру, Идолопоклонник и Бойня) это невозможно, в таком случае суда стараются использовать свою скорость для быстрого сближения с противником.

При использовании этих судов стоит учитывать их мотивы. Корабли Хаоса могут быть как пиратами, так и частью организованной силы. Их мотивы важны для определения их агрессивности и как много урона они получат до попытки бегства (если они вообще попытаются сбежать).

Крейсер типа Бойня

Корпус: Крейсер
Тип: Бойня
Размерение: примерно 5 км в длину, 0,8 км в ширину.
Масса: примерно 28,5 мегатонн.
Команда: примерно 80,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g

Один из самых быстрых крупных кораблей Империума, крейсер типа Бойня использует специальную конструкцию плазменных двигателей — прочную и надёжную, хотя и сложную и трудоёмкую в ремонте. Конструкция катушки Скартикс обитала в дата-хранилищах мира-кузницы Сетелан до 126.M34, когда он был разрушен внезапным нападением крейсера типа Бойня *Верный* (позднее переименованного в *Бездушный*). Скорость не единственное преимущество эти кораблей, их не слишком дальнобойные орудия обладают большой огневой мощью, в частности бортовые лэнс турели и батареи турбо разрушителей. Крейсер типа Бойня может нанести значительный урон формации имперских судов, а затем быстро уйти.

Скорость: 9
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 2
Манёвренность: +5
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +5
Прочность Корпуса: 68
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Двигатель с катушкой скартикс (даёт бонусы от катушки Скартикс, см. ниже), варп-двигатель Стрелов-2, поле Геллера, множественный блок пустотных щитов, мостик хозяина корабля, система жизнеобеспечения схемы Витэ, отсеки насильно набранных, комплекс авгуров Марк-100.

Дополнительные компоненты

Батареи орудий Разрушитель правого и левого борта (Макробатарея, Сила 6, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5).
Носовая батарея орудий Разрушитель (Макробатарея, Сила 5, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5).
Батареи лэнсов правого и левого борта (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+4, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 6).
Казармы: Бонусы за содержание на корабле множества сумасшедших убийц включены в нижеперечисленные модификаторы.
Телепортариум: Бонусы этого компонента включены в нижеперечисленные модификаторы.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Катушка Скартикс: Эта технология мощного плазменного двигателя даёт крейсерам типа Бойня возможность поразительного ускорения. При совершении манёвра Коррекция Скорости или Коррекция Пеленга и Скорости, Бойня получает одну дополнительную Степень Успеха (в случае приказа Всем Полный Вперёд получает дополнительно 1 ПЕ).

Эти модификаторы применяются к Бойне из-за её компонентов:

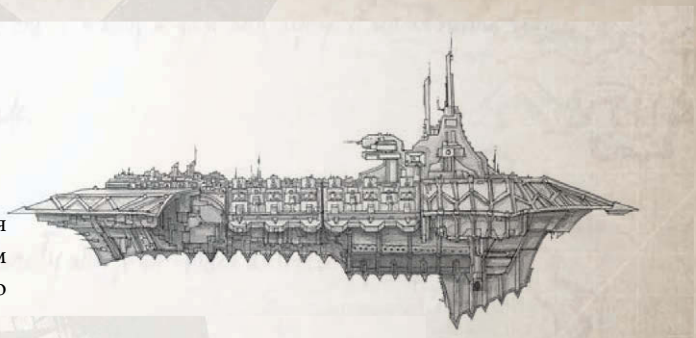
- Все поверки Командования при отражении абордажа и атак Ударил-Отступил получают +5. Все атаки Ударил-Отступил против противника получают +20.
- Все проверки Пилотирования и Навигации получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают +10.

Бесконечное Стенание

В отличие от других крупных пиратских кораблей *Бесконечное Стенание* предпочитает охотится в одиночку. Этот крейсер типа Бойня использовал свою обманчивую скорость и мощное, хоть и недальнобойное, вооружение в серии засад около Орна. В этом регионе много высокоплотных астероидов, дающих *Бесконечному Стенанию* прекрасную возможность охотиться на грузовые суда и немногочисленные корабли Эксплораторов. Сообщения немногих выживших показывают, что капитан *Стенания*, кем бы он ни был, бросает свой корабль в бой крайне смелым и безрассудным образом. Риски полёта столь крупного корабля как крейсер в поле астероидов безусловно велики, но у *Стенания* как кажется особенный дар к навигации в таких условиях.

Крейсер типа Резня

Корпус: Крейсер
Тип: Резня
Размерение: примерно 5 км в длину, 0,8 км в ширину.
Масса: примерно 28,5 мегатонн.
Команда: примерно 80,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g



Разработанный как корабль поддержки, тип Резня был призван обеспечить огневую поддержку на большом расстоянии. К сожаления, Резня имела множество проблем на этапе создания, в том числе, с энергосистемами своих дальнобойных фазированных плазменных батарей. Эти проблемы вызвали бурные дебаты во Флоте Обскурус, разделившие множество капитанов. Хотя эти проблемы в конечном счёте были преодолены, многие корабли типа Бойня, в том числе первое судно серии, предали Империум. Ходят слухи, что в конструкции корабля есть какой то изгиб, приводящий экипажи корабля к розням и бунту. Крейсера типа Бойня пугают противников возможностью нанести урон с удивительной дистанции.

Скорость: 7
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 2
Манёвренность: +5
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 73
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Двигатель класса 4 системы Юпитера, варп-двигатель Стрелов-2, поле Геллера, множественный блок пустотных щитов, мостик хозяина корабля, система жизнеобеспечения схемы Витэ, отсеки насильно набранных, комплекс авгуров Марк-100.

Дополнительные компоненты

Фазированные плазменные батареи правого и левого борта (Макробатарея, Сила 6, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 12).
Батареи макроорудий правого и левого борта (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 9).
Носовая плазменная батарея (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 4, Дальнобойность 12).
Усиленные внешние переборки: Бонусы уже включены в профиль судна.
Раздельный грузовой трюм: Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 75 очков Достижений к текущей задаче.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Комбинированный Огонь: Дальнобойные батареи крейсеров типа Бойня особенно опасны когда концентрируются на одной цели. Крейсер типа Бойня получает бонус +5 ко всем проверкам Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий, если судно стреляет в этом Стратегическом Ходе по одной, и только одной цели.

Эти модификаторы применяются к Бойне из-за её компонентов:

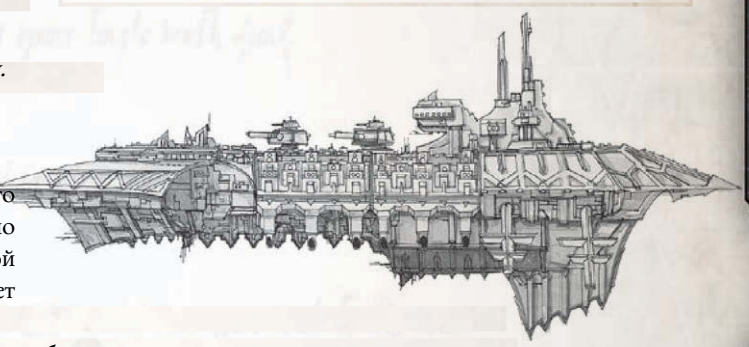
- Все поверки Командования при отражении абордажа и атак Ударил-Отступил получают +5. Все атаки Ударил-Отступил против противника получают +20.
- Все проверки Пилотирования и Навигации получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают +10.

Мортис Экс Астра

Часто замечаемый с командной группой Каррада Вала в Синериде Малификум, крейсер класса Бойня *Мортис Экс Астра* имеет более семи подтверждённых уничтожений крупного корабля, в том числе *Стража*, крейсера типа Тиран. Флагман Калигоса Винтерскейла сражался с *Мортис Экс Астра* на орбите Хемельшота, но сверхъестественная точность судна Хаоса в конце концов заставила вольного торговца отступить. На Поступи и в Порту Странствие за уничтожение *Мортис Экс Астра* назначена значительная награда.

Тяжёлый крейсер типа Гадес

Корпус: Тяжёлый крейсер
Тип: Гадес
Размерение: примерно 5,2 км в длину, 0,8 км в ширину.
Масса: примерно 33,5 мегатонн.
Команда: примерно 130,000.
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 2,4g



Когда-то эта конструкция считалась основой боевого флота, тяжёлые крейсера типа Гадес исключительно опасны, хорошо вооружены и являются серьёзной угрозой для любого линейного корабля. Гадес может выдать удивительное количество разрушительной мощи на огромном расстоянии, в том числе благодаря двум наборам лэнсов и тяжёлым кластерам орудийных батарей по каждому борту. Есть подозрение что Гадес имеет неевклидовы странности в архитектуре, возможно специально спланированные и приводящие к безумию и поклонению силам варпа. Вне зависимости от того, правда это или нет, эти тяжёлые крейсера часто встречаются в авангарде боевых порядков предателей.

Скорость: 7
Пустотные Щиты: 2
Боевой Дух: 100
Класс Турелей: 2
Манёвренность: +5
Броня: 20
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Нос 1, Левый Борт 2, Правый Борт 2
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 75
Рейтинг Команды: Ветераны (50)

Необходимые компоненты

Двигатель класса 4 системы Юпитера, варп-двигатель Стрелов-2, поле Геллера, множественный блок пустотных щитов, мостик хозяина корабля, система жизнеобеспечения схемы Витэ, отсеки насильно набранных, комплекс авгуров Марк-100.

Дополнительные компоненты

Носовая и Надпалубная лэнс-батарея Огонь Проклятья (Лэнс, Сила 2, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 3, Дальнобойность 12).
Ракетная батарея Смертельный Удар (Макробатарея, Сила 6, Урон 1к10+3, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 9).
Пиратские трюмы: Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 100 очков Достижений к текущей задаче.
Вспомогательный командный мостик: Бонусы этого командного святилища уже включены в Модификаторы судна.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Причудливая Геометрия: При строительстве этого корабля были использованы сводящие с ума схемы, которые делают большую часть команды безвозвратно связанной с Губительными Силами. Побочный эффект проявляется в уменьшении воздействия боевого ущерба на Боевой Дух экипажа, уменьшите потери Боевого Духа на 1 (до минимума в 1).

Командное Судно: Гадес создавался как флагман и пока он им является, все проверки Пилотирования и Навигации совершаемые союзными судами в 10 ПЕ получают бонус +5.

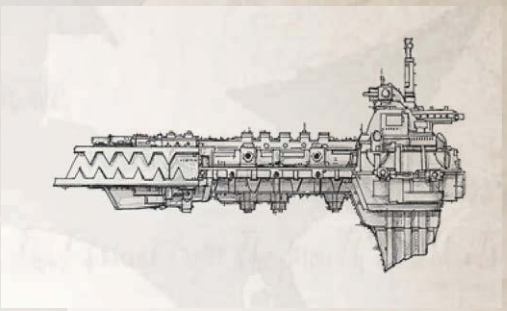
Эти модификаторы применяются к Гадесу из-за его компонентов:

- Все проверки Пилотирования и Навигации получают бонус +5.
- Все проверки Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий получают +5.

Оптимус Немезис

Коварный пиратский военачальник Каррад Валл использует этот тяжёлый крейсер типа Гадес в качестве флагмана. Его имя держит в страхе вольных торговцев и офицеров Флота, поскольку *Оптимус Немезис* сражался с десятками кораблей Линейного Флота Каликсида и несколькими вольными торговцами. При этом *Оптимус Немезис* ни разу не был уничтожен, его покрытый шрамами корпус служит доказательством нечестивой стойкости судна. Некоторые шепчут, что кораблём обычно командует космодесантник Хаоса, что объясняет прекрасную результативность судна. Однако, несмотря на это есть сведения, что в настоящее время Каррад Валл строит на орбите Беззакония корабль куда большего размера. Вполне вероятно, что он хочет перенести свой флаг на этот корабль, каким бы он ни был.

Рейдер типа Язычник



Корпус: Рейдер
Тип: Язычник
Размерение: примерно 1,5 км в длину, 0,25 км в ширину
Масса: примерно 6 мегатонн
Команда: примерно 24,000
Ускорение: максимальное допустимое ускорение 5g

Широко распространено мнение, что рейдеры типа Язычник были разработаны на основе украденных планов крупного имперского эскортного корабля предназначенного для замены устаревшего эсминца Кобра. Конструкция Язычника сравнительно нова, и сочетает батарею тяжёлых макроорудий со значительным количеством торпедных аппаратов на носу. Быстрые, крепкие и невероятно опасные, когда собраны в эскадры, Язычники быстро завоевали страшную репутацию среди своих противников из Имперского Флота. Подлые капитаны Язычников часто совершают неожиданные нападения используя волну абордажных торпед, за ними идут корабли ближнего боя, готовые добить выживших.

Скорость: 10
Пустотные Щиты: 1
Боевой Дух: 98
Класс Турелей: 1
Манёвренность: . 25
Броня: 17
Численность Команды: 100
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Нос 1
Обнаружение: +10
Прочность Корпуса: 33
Рейтинг Команды: Первоклассная (40)

Необходимые компоненты

Двигатель класса 2 системы Юпитера, варп-двигатель Стрелов-1, поле Геллера, одиночный блок пустотных щитов, боевой мостик, система жизнеобеспечения Л-12.6, отсеки насильно набранных, комплекс авгуров Марк-100.

Дополнительные компоненты

Надпалубная батарея макроорудий (Макробатарея, Сила 4, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 5, Дальнобойность 5).
Носовой торпедный аппарат рейдера (Торпедный аппарат, Сила 4, Урон 2к10+14, Смертельное Проникновение (3), Дальнобойность 40). Этот торпедный аппарат оснащён Плазменными Торпедами. Этот компонент содержит 30 торпед.
Усиленные внешние переборки: Бонусы уже включён в профиль судна.

Специальные правила и суммарные модификаторы

Эти модификаторы применяются к Язычнику из-за его компонентов: +10 ко всем проверкам Ремонта.

Эскадра Коготь

Действующая в Невиданных Далях небольшая банда Язычников совершает набеги на поселения и корабли этого региона последние пятьдесят лет. Совсем недавно эскадра Коготь нанесла серьёзный урон кораблю вольного торговца Иеримии Блица и импульсивный молодой игрок поклялся отныне превращать каждого встреченного Язычника в металлом.

Эсминец типа Иконоборец

Иконоборцы любимы многими пиратами за огневую мощь, а также прочную и простую конструкцию. Также Иконоборца просто замаскировать под широкий спектр судов, что сильно облегчает засады и неожиданные нападения. Относительно дешёвый в приобретении и ремонте, Иконоборец обычное явление во многих бандах разбойников Хаоса.

Для использования Иконоборца Хаоса используете правила корпуса со страницы 33 и все Необходимые и Дополнительные компоненты. Необходимые компоненты не меняют его профиль, но дают все необходимые для работы Необходимые компоненты, 1 Пустотный щит, Численность Команды 100 и Боевой Дух 100. Эта версия Иконоборца не имеет специальных правил.

Необходимые компоненты

Двигатель класса 2 системы Юпитера, варп-двигатель «Стрелов-1», поле Геллера, одиночный блок пустотных щитов, пиратский мостик, система жизнеобеспечения Л-12.6, каюты пиратов, комплекс авгуров «Марк-100».

Дополнительные компоненты

Две надпалубные батареи макроорудий (Макробатарея, Сила 3, Урон 1к10+2, Крит. Рейтинг 6, Дальнобойность 6)
Трюмы Налётчика (Если судно захвачено, но этот компонент не повреждён, захватчик получает 20 очков Достижений к текущей задаче).

Использование боевых кораблей Хаоса

Силы Хаоса — архитипичные противники служителей Империума, это проявляется и в принадлежащих им кораблях.

Боевые корабли Хаоса, как правило, быстрее имперских и вооружены более дальнобойными макробатареями и лэнсами. Однако, они лишены бронированных носов и многочисленных торпед, и опираются на малые суда. В бою корабли Хаоса стараются держаться за пределами дальности стрельбы противника в начале используя дальнобойность своих орудий и малые суда. В некоторых случаях (к примеру, Идолопоклонник и Бойня) это невозможно, в таком случае суда стараются использовать свою скорость для быстрого сближения с противником.

При использовании этих судов стоит учитывать их мотивы. Корабли Хаоса могут быть как пиратами, так и частью организованной силы. Их мотивы важны для определения их агрессивности и как много урона они получат до попытки бегства (если они вообще попытаются сбежать).

Rules of War

Эскадры

НИП космические корабли

Сбор флота

Ведение войны

Наземные войны

Крупномасштабные войны

Военные Предприятия

Транспортное приложение

Глава IV: Правила Войны

«Командующих несколькими звездолётами немного, но каждый из них держит в своих руках судьбы тысяч. Но помните, что лишь одно существо во всей галактике властвует над судьбами всего человечества. Это Император, Владыка Человечества и к нему вы должны обратить свой взор когда придёт время отдать приказ.»

— из обращения контр-адмирала Золии Куш к мичманам, **812.M41**

Космическое сражение с множеством участников становится делом утомительным. Хотя игроки могут неплохо справляться с командованием своим судном, руководить они могут только одним кораблём. Для МИ это совсем не так, в его подчинении, для борьбы с игроками, могут быть целые эскадры фрегатов и рейдеров.

Это верно для любого вида боя — чем многочисленнее НИП тем больше времени МИ должен посвятить каждому НИП и тем меньше остаётся каждому игроку. В этом разделе есть ряд дополнительных правил, наряду с советами, используя которые МИ может ускорить космические бои за счёт упрощения действий кораблей-НИП по сравнению с более детальными описаниями судов управляемых игроками.

Как уже упоминалось, правила этого раздела совершенно не обязательны, их использование остаётся полностью на усмотрение МИ. В некоторых случаях, когда кораблей-НИП немного или желательны подробности, может быть правильнее использовать обычные правила из ОКП.

Эскадры

«Эскадра Сабля, это Сабля-лидер, всем полный вперёд.»

— коммандер Мачт, командир *Серебряной Сабли*, лидер эскадры Сабля

Космические корабли всех видов и фракций работают совместно ради общей выгоды. В частности, эскадры легковооружённых рейдеров и фрегатов могут сообща повергнуть большие и мощные суда с которыми не смогут справиться по-одиночке. В крупных сражениях даже крейсера объединяются в линейные эскадры, концентрируя свою значительную огневую мощь в единую разрушительную силу.

Группа из двух и более судов может сформировать эскадру, после чего они будут действовать как единое целое. Это требует некоторых изменений их методов работы. Ниже приведён ряд правили и руководств для группировки кораблей в эскадры.

Компоновка эскадры

Эскадры состоят из двух или более судов схожего размера. При нормальных обстоятельствах только суда с корпусами одного типа могут сформировать эскадру. Однако, в некоторых случаях желательно иметь в одной эскадре фрегаты и рейдеры или включить в одну группу крейсера и линейные или гранд крейсера. В целом, различные возможности в плане скорости, конструкции или типа вооружения различных корпусов могут сделать группировку таких кораблей трудной для применения, особенно если корпуса очень разные.

Кроме того, методы совершения действий у кораблей с разным вооружением может вызвать проблемы, если в эскадре только один корабли имеет торпеды, действие по загрузке торпедного аппарата будет не столь эффективным — действие тратится на всех судах, но торпеды загружает только одно.

Как правило эскадры составляются из транспортов, рейдеров и фрегатов, лёгких крейсеров, крейсеров и линейных или гранд крейсеров. Тем не менее, на усмотрение МИ различные типы корпусов могут быть смешаны в одной эскадре.

Формация эскадры

Между судами эскадры налажено стабильные каналы связи, использующие вокс и астротелепатию, и каждое судно знает, что должно делать в данный момент. Командир эскадры должен отдавать приказы каждому своему судну, а большие расстояния препятствуют быстрой связи.

Судно эскадры должно оставаться на расстоянии как максимум 3 ПЕ от другого корабля эскадры. Вся эскадра должна образовать единую непрерывную цепочку без промежутков более 3 ПЕ. Если по какой-либо причине строй эскадры нарушен, следующее действие Манёвра эскадры должно восстановить строй — если она хочет действовать как эскадра. Эскадра не может действовать без постоянной связи на малых расстояниях и получают приказы перегруппироваться при нарушении связи.

Экипажи и приказы эскадры

Эскадры двигаются и сражаются как единое целое, сохраняя строй и ведя огонь по одним целям.

Эскадра имеет один Рейтинг Команды, применяющийся к каждому кораблю эскадры. Если корабли эскадры имеют разный Рейтинг Команды применяется наименьший.

В начале сражения бросьте 1к10 и добавьте наибольший Бонус Обнаружения (количество десятков характеристики Обнаружение) из кораблей эскадры. Это Инициатива эскадры.

В каждом Стратегическом Раунде каждая эскадра должна совершить действие Манёвра, может совершить одно действие Стрельбы и несколько Длительных действий, на усмотрение МИ.

Манёвр осуществляемый эскадрой должен быть одинаков для каждого судна — все они должны двигаться на одинаковое расстояние и поворачивать в одном направлении. Если, в какой-либо момент, для успешного выполнения действия Манёвра потребуется успешная проверка она производится по Рейтингу Команды эскадры и наиболее низкой Манёвренности из кораблей эскадры.

Совершение эскадрой действия Стрельбы рассматривается отдельно ниже.

Длительные действия также осуществляются эскадрой в целом, используя одну проверку для определения успеха или провала действия.

Стрельба по эскадрам

Стрельба по эскадрам также проводится не так как по одиночному судну. Основной целью при стрельбе по эскадре всегда будет ближайшее к стреляющему судно эскадры.

При стрельбе из орудия первое попадание всегда достаётся основной цели. Любые дополнительные попадания могут быть распределены на любое другое судно эскадры, пока как минимум половина попаданий Орудийного компонента распределяются основной цели.

При пропадании от макробатарей броски на повреждения складываются как обычно, после распределения на целевое судно все повреждения нанесённые одному судну складываются. При попадании лэнсов повреждения рассчитываются как обычно, индивидуально.

Из-за особенностей атак торпед, малых судов и Нова орудий — основывающихся на физическом положении — все торпеды, малые суда и Нова орудия атакуют цели в зависимости от того попадают ли они в из радиус, вне зависимости от того являются ли они частью эскадры.

Урон и критические повреждения рассчитываются для корабля индивидуально, но урон Численности Команды и Боевого Духа подсчитываются для эскадры в целом.

Стрельба эскадр: Массированный Огонь

Эскадры ведут огонь иначе чем одиночные корабли, они могут заполнить космос снарядами. Эта возможность называется Массированный Огонь. При совершении эскадрой Массированного Огня, выберите любое количество макробатарей либо лэнсов, разные типы орудий не могут использоваться для этой цели вместе. Затем выберите один из этих компонентов.

Совершите бросок на попадание этим компонентом как обычно. Каждый дополнительный компонент после первого даёт +10 к попаданию и +1 к Силе стреляющего компонента (фактически собирая выстрелы в один). Повреждение, Дальнобойность и Критический Рейтинг определяются стреляющим компонентом, для которого совершает бросок на попадание, однако, все используемые Орудийные компоненты должны быть на дистанции стрельбы от цели. Кроме того, поскольку совершатся один бросок на атаку может быть засчитано только одно Критическое Попадание.

Эскадры могут группировать макробатареи и лэнсы для Массированного Огня в несколько групп, к примеру, эскадра с восемью макроорудиями может совершить один Массированный Огонь всеми восемью орудиями, два по четыре или любую другую комбинацию.

Это предназначено для ускорения боя с участием эскадры НИП-кораблей, а также для предоставления возможности группе меньших кораблей сразить более крупные суда.

НИП Космические Корабли

"Цель замечена на расстоянии семнадцати тысяч километров и приближается, производится расчёт стрельбы..."

— Мастер Стрельбы Августин Меченко,
Проклятая Пагуба

Следующий раздел предназначен для быстрого и простого использования НИП-кораблей. Зачастую группа сообща командует одним кораблём, а МИ должен лично управлять несколькими. Эти правила упрощают работу МИ.

Действия и Приказы

Обычные правила Длительных действий имеют в виду в первую очередь Исследователей. Правила Длительных действий предполагают, что один из исследователей совершает действие вместо пилотирования корабля или стрельбы из орудий. Количество Длительных действий которые может совершить судно ограничено по сути количеством имеющихся Исследователей.

Но не в случае НИП-кораблей. НИП-суда имеют цельную команду, а не множество командующих действиями Исследователей. Хотя возможно создать команду для каждому экипажу НИП это весьма сложно, может замедлить игру и требует повышенной подготовки.

Для проведения быстрой и лёгкой игры МИ может использовать для НИП-кораблей систему Приказов. Вместо выполнения нескольких Длительных действий, наряду с действием Стрельбы и Манёвра НИП-корабли могут выполнить один Приказ. Приказы не требуют проверки и их рамки несколько шире Длительных действий.

Эффективность Приказов варьируется в зависимости от Рейтинга Команды и выполняющего Приказ судна.

Доступны следующие Приказы:

Всем Полный Вперёд

Двигателеведы корабля готовят корабль к рывку вперёд переводя энергию на двигатели.

Эффект: В этот Стратегический Ход скорость корабля, пока он движется по прямой. увеличивается в

зависимости от Рейтинга Команды.

Некомпетентная (20): +1 ПЕ
Компетентная (30): +1к5 ПЕ
Первоклассная (40): +1к5+1 ПЕ
Ветераны (50): +1к5+2 ПЕ
Элита (60): +2к5 ПЕ

Контроль Повреждений

Ремонтные бригады корабля пытаются заставить повреждённые компоненты снова заработать.

Эффект: Некоторое, равное Бонусу Рейтинга Команды, количество Повреждённых, Отключённых или Обесточенных компонентов возвращают себе полную функциональность или пожары в количестве Рейтинга Команды немедленно потухают. Число нужных для этого Стратегических Ходов определяется Рейтингом Команды. Однако, когда этот Приказ выполнен, новый Приказ может быть выполнен в последующие ходы.

Некомпетентная (20): 4 Хода
Компетентная (30): 4 Хода
Первоклассная (40): 3 Хода
Ветераны (50): 2 Хода
Элита (60): 1 Ход

Запустить Малые Суда

По приказу корабельного мастера ордонаса взлетят истребители, бомбардировщики или штурмовые лодки.

Эффект: Корабельные ангарные отсеки выпускают подготовленные малые суда. Также может быть использовано для начала нескольких операций малых судов, количество возможных операций определено Рейтингом Команды.

Некомпетентная (20): 1 операция
Компетентная (30): 1 операция
Первоклассная (40): 2 операции
Ветераны (50): 3 операции
Элита (60): 4 операции

Приготовиться к Манёвру

Двигателеведы перенаправляют энергию на маневровые двигатели готовясь к резкому повороту или внезапному изменению скорости.

Эффект: Корабль получает бонус к Манёвренности, размер которого зависит от Рейтинга Команды.

Некомпетентная (20): +5 к Манёвренности
Компетентная (30): +5 к Манёвренности
Первоклассная (40): +10 к Манёвренности
Ветераны (50): +10 к Манёвренности
Элита (60): +15 к Манёвренности

Перезагрузить Ордонас

Торпеды загружаются в свои аппараты, а малые суда перевооружаются и заправляются перед операцией.

Эффект: Корабельные торпедные аппараты заряжаются, а ангарные отсеки активируют эскадрильи малых судов к размере своей Силы.

Захватить Цель

Авгуры и системы наведения откалиброваны, умаслены и готовы эффективно обнаруживать и атаковать врага.

Эффект: Корабль получает бонус к Обнаружению и всем броскам Атаки определяемый Рейтингом Команды.

Некомпетентная (20): +5 к Обнаружению и +5 к попаданию
Компетентная (30): +5 к Обнаружению и +10 к попаданию
Первоклассная (40): +10 к Обнаружению и +15 к попаданию
Ветераны (50): +10 к Обнаружению и +20 к попаданию
Элита (60): +15 к Обнаружению и +20 к попаданию

Повреждение НИП-кораблей

Как и некоторые другие правила для звездолётов, правила для Критических Попаданий, Численности Команды и Боевого Духа представленные в ОКП в первую очередь предназначены для использования персонажами. Обычно они имеют массу зачастую ненужных для НИП-кораблей деталей.

Здесь представлены упрощённые методы расчёта Критических Попаданий, Численности Команды и Боевого Духа.

Критические Попадания

Большинство Критических Попаданий использует только пять первых результатов в таблице. Многие из оставшихся представляют собой долгосрочные эффекты, которые не совсем уместны для судов появляющихся только один раз. Учитывая это, здесь представлена укороченная, специфическая для НИП-кораблей таблица Критических Попаданий. Она может быть использована вместо нормальной, но следует помнить, что использовать её следует только для определения результата попадания орудия, но не в случае сведения Прочности Корпуса к нулю.

МИ следует помнить, что эта таблица представлена для радикального упрощения расчётов Критических Попаданий и ориентирована только на важные в бою эффекты. Таким образом, она работает лучше всего когда применяется к незначительным вражеским кораблям. В эпической дуэли между Исследователями и их заклятым врагом использование обычной таблицы Критических Попаданий со страницы 252 **ОКП** скорее всего будет более захватывающим и интересным.

Отключён: Этот новый результат появляется несколько раз в таблице Критических Повреждений НИП-кораблей и является простым способом показать, что компонент перестал работать по какой-либо причине и должен быть отремонтирован.

Численность Команды и Боевой Дух

Отслеживание Численности Команды и Боевого Духа добавляет космическим сражения ещё один слой бюрократии, который может существенно обременить МИ, в частности многие эффекты потери Боевого Духа и членов команды действуют только в длительной перспективе и вряд ли существенны для НИП-корабля.

Однако, вопрос это достаточно существенный и игнорировать его не стоит. Проблемы нехватки экипажа и низкого боевого духа могут сыграть существенную роль в бою. Ниже представлен более быстрый способ расчёта урона Боевому Духу и Численности Команды.

НИП-корабли способны выдержать урон Численности Команды или Боевого Духа равный сумме Прочности Корпуса и Бонуса Рейтинга Команды. Таким образом, корабль с Компетентной (30) командой и 40 очками Прочности Корпуса может выдержать потерю Численности Команды в 43. Это значение не может превышать максимальную Численность Команды или значение Боевого Духа.

НИП-корабли не получают обычных штрафов за низкую Численность Команды или Боевой Дух согласно правилам на странице 254 **ОКП**. Вместо этого, если они превышают указанный порог, то это значит, что они либо потеряли слишком много людей или боевого духа и более не обладают ресурсами или смелостью продолжать бой, и на каждом ходу пытаются покинуть сражение. Если Численность Команды или Боевой Дух были доведены до 0, корабль становиться пустой, неподвижной могилой без экипажа или экипаж поднимает восстание, убивая всех командиров. В последнем случае они могут по-прежнему пытаться бежать, драться или вести переговоры с врагом на усмотрение МИ.

Этот метод радикально упрощает отслеживание Численности Команды и Боевого Духа, а также позволяет Исследователям отгонять враждебные корабли не разрушая их. Опять же, эти правила должны использоваться только для тех вражеских кораблей роль которых в сюжете незначительна, а не для важных противников.

Таблица 4-1: Критические Попадания по НИП

Бросок	Результат
1	Пробиты переборки или разрушился корпус, наносится дополнительный урон Прочности Корпуса в +2. Если повреждение нанесено орудием затрагивающим несколько компонентов вместо этого урон увеличивается до +4.
2	Удачный выстрел Отключает один Орудийный компонент по выбору атакующего.
3	Огнём противника повреждены сенсорные системы. Корабль получает штраф -10 на все проверки Навыка Стрельбы пока повреждение не будет исправлено.
4	Маневровые двигатели оторваны или выведены из строя. Корабль получает штраф -20 к Манёвренности пока повреждение не будет исправлено.
5	Пожар! Сигнализация воет, пока в отсеках и проходах бушует пламя, которое нужно локализовать и погасить пока он не уничтожил весь корабль. Каждый ход корабль получает урон к1к10 Численности Команды и Боевому Духу, а один компонент по выбору МИ Отключается.
6+	Чрезвычайно мощный удар отключает Пустотные Щиты. Пустотные Щиты выведены из строя пока повреждение не будет исправлено.

Сбор флота

«Пустота — жестокая и смертоносная госпожа, и ваш вид никогда не сможет укротить её.»

— Анастраэлин Чёрный Осколок, мастер-пилот *Зодчего Боли*

Настройка космического сражения требует аккуратности. Возможные перемеренные многочисленны и разнообразны, а несколько хороших или плохих бросков и плохо выбранный противник, могут превратить то, что должно быть отчаянным противостоянием в полную победу или наоборот. В этом разделе находятся советы и рекомендации по настройке сложных космических сражений.

Нападение и защита

Одним из наиболее важных моментов для МИ является то, что само количество космических кораблей не является показателем из силы. Вместо этого лучшим показателем наступательных возможностей судна является возможность концентрации огня на одной цели, а оборонительные возможности существенно зависят от количества щитов.

Маловероятно, что корабль с одним нескорострельным орудием сможет стабильно нанести урон оснащённому двумя пустотными щитами судну, так как вряд ли возможно снять оба щита, не говоря уже о нанесении существенного урона Корпусу или Критического Повреждения. В то же время судно с комбинацией макробатарей и лэнсов атакуя корабль с немногочисленными щитами скорее всего будет каждый ход наносить достаточно повреждений для разрушения щитов, разрушения корпуса и даже нанесения Критического Повреждения и отключения компонентов, а также мешать противнику нанести ответный удар. В целом, наиболее эффективным является использование на одной цели как минимум двух орудийных систем, это позволит гарантировать снятие щитов и нанесение хоть какого то урона.

Ещё одним моментом, хоть и связанным с первым, является соответствие типа корпуса и тактики. Различные корпуса имеют различные конфигурации орудий, потенциал скорости и брони, а также различную манёвренность.

Транспорты

Эти суда редко оснащены для боя. Обычно медленные, громоздкие и плохо вооружённые, транспорты не являются опасными противниками. Редкий транспорт имеет достаточно огневой мощи для создания серьёзной помехи вражескому судну, и редчайший может переиграть или опередить настоящий боевой корабль.

Рейдеры

Юркие, но легкобронированные, рейдеры сконструированы для большей огневой мощи, но не смогут выдержать ответный огонь, это заставляет их хитрить и попытаться обогнать противников. Большинство орудий рейдера направлены вперёд, что требует от него лобовой атаки, сближения с противником для удара, а затем отступления из-под ответного огня, фактически рейдеры совершают против своих целей атаки длинными рейсами.

Фрегаты

Во многом противоположные рейдерам, фрегаты менее гибки, но лучше бронированы и значительно более универсальны в огневой мощи. Обычно оснащённый надпалубным вооружением фрегат может вести огонь практически в любом направлении, что в сочетании с их всё ещё значительной скоростью и манёвренностью делает их прекрасно подходящими для сопровождения тяжёлых, медленных или более уязвимых судов.

Лёгкие крейсера

В сущности есть два вида легких крейсеров. Первые — быстрые и маневренные суда, способные атаковать с фланга. Вторые — тяжёлые и медленные, служащие дешёвой заменой настоящим крейсерам. У обоих есть несколько орудийных

систем способных мощно атаковать врага на любом фланге. Более крупный размер кораблей позволяет им нести более тяжёлые и мощные орудия, такие как бортовые макробатареи, лэнс-батареи и крупные торпедные аппараты.

Крейсера

На этом этапе полностью раскрывается мощь бортового залпа, по крайней мере у кораблей имперского стиля. Количество, мощь и универсальность орудий любого крейсера столь велики, что он может атаковать нескольких противников одновременно или направить всю огневую мощь против одной цели. Впрочем, это зависит от конфигурации орудий и специфики крейсера (например, крейсера эльдар и орков, как правило, концентрируют всю или почти всю огневую мощь на носу судна, а имперские, скорее всего, размещают орудия в тяжёлых бортовых батареях, ведущих огонь по бокам судна). Как правило, крейсера очень медленные и неповоротливые, но тяжелобронированные и стойкие, зачастую, для большей устойчивости к огню противника, несущие несколько пустотных щитов.

Линейные крейсера

Схожие во многих отношениях с крейсерами, линейные крейсера, как правило, лучше бронированы и оснащены большим количеством орудий. Все замечания по обычным крейсерам применимы и к линейным, но более мощное вооружение делает их достойным противником для более мощных врагов.

Гранд-крейсера

Достаточно редкие и очень мощные, гранд-крейсера используются Империумом, как правило, из-за большей мощности бортового залпа, но обычно лишены тактической гибкости — они испытывают нехватку орудий стреляющих более чем в одной дуге и носового вооружения.

Линкоры

Ужасающе могущественные суда, линкоры обычно несут вооружение эквивалентное двум крейсерам или небольшой эскадре фрегатов или рейдеров. Обычный линкор довольно медленный и не слишком маневренный, но чрезвычайно живучий с точки зрения брони, прочности корпуса и слоёв пустотных щитов. В зависимости от вооружения и конфигурации линкор может направить на одну цель четыре или пять орудийных компонентов, для любого меньшего судна это потенциально сокрушительно.

Орудийные системы

Различные орудия выполняют в бою различные задачи и понимание этих различий важно для настройки сражений.

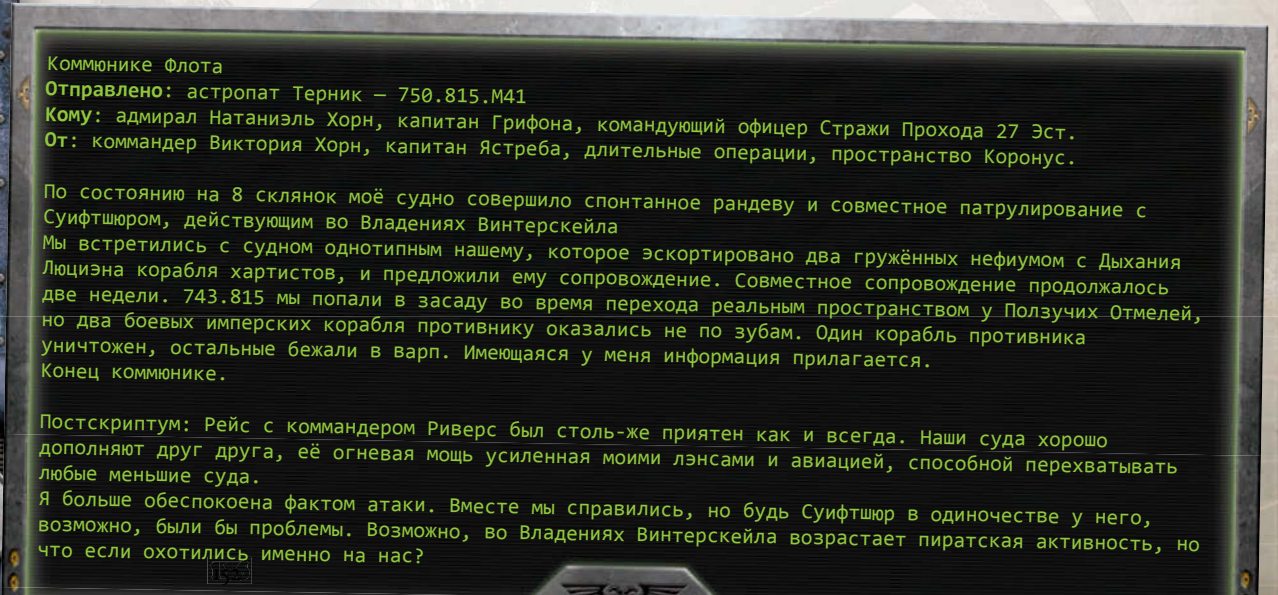
Макробатареи

Скорострельные, но неточные, макробатареи, как правило, хорошо подавляют щиты и эффективны против легкобронированных и/или не имеющих щитов противников, обычно нанося весомые повреждения Прочности Корпуса. Тем не менее, для снятия щитов и нанесения урона хорошобронированному или оснащённому многочисленным щитами противнику макробатарея требует исключительно удачного попадания. Большинство судов оснащено как минимум одной макробатареей, для снятия пустотных щитов с цели.

Лэнсы

По сравнению с макробатареями лэнсы мощнее и точнее, но менее скорострельны. Эффективные против сильнобронированных целей и чаще наносящие критические повреждения, лэнсы, к сожалению, менее эффективны для преодоления щитов, по причине низкой скорострельности.

Корабли вооружённые лэнсами более эффективны, когда


Коммюнике Флота
Отправлено: астропат Терник – 750.815.M41
Кому: адмирал Натаниэль Хорн, капитан Грифона, командующий офицер Стражи Прохода 27 Эст.
От: коммандер Виктория Хорн, капитан Ястреба, длительные операции, пространство Коронус.

По состоянию на 8 склянок моё судно совершило спонтанное рандеву и совместное патрулирование с Суифтшюром, действующим во Владениях Винтерскейла
Мы встретились с судном однотипным нашему, которое эскортировано два гружённых нефиумом с Дыхания Люциэна корабля хартистов, и предложили ему сопровождение. Совместное сопровождение продолжалось две недели. 743.815 мы попали в засаду во время перехода реальным пространством у Ползучих Отмелей, но два боевых имперских корабля противнику оказались не по зубам. Один корабль противника уничтожен, остальные бежали в варп. Имеющаяся у меня информация прилагается.
Конец коммюнике.

Постскриптум: Рейс с коммандером Риверс был столь-же приятен как и всегда. Наши суда хорошо дополняют друг друга, её огневая мощь усиленная моими лэнсами и авиацией, способной перехватывать любые меньшие суда.
Я больше обеспокоена фактом атаки. Вместе мы справились, но будь Суифтшюр в одиночестве у него, возможно, были бы проблемы. Возможно, во Владениях Винтерскейла возрастает пиратская активность, но что если охотились именно на нас?

щиты цели предварительно отключены макробатареями, выстрел лэнса слишком полезен и редок для поглощения щитами.

Торпеды

Похожие на первый взгляд применением на макробатареи, торпеды наносят значительный ущерб и полностью игнорируют пустотные щиты. Тем не менее истинная ценность торпед заключена в блокировании путей противнику. Торпеды двигаются на «поле боя» и эта особенность делает угрозу попадания не менее ценной чем само попадание — становится возможным заставить противника двигаться в нужном направлении.

Этот метод, «торпедный выпас», разумеется зависит от игроков, надлежащим образом просчитывающих риски, или МИ правильно отыгрывающего врагов, орков, например, мало волнуют вражеские торпеды, более осторожные враги будут более осторожными.

Ангарные отсеки и малые суда

Авиагруппа даёт судну множество новых тактик, но и немало осложнений. Она требует Длительных действий и/или Приказов для малых судов, используя ограниченный ресурс действий персонажа которые могут быть нужны в другим месте. Однако потенциальный урон от штурмовых лодок и бомбардировщиков, а также защитные возможности истребителей могут стоить того.

Малые суда ценное и полезное имущество. Бомбардировщики и штурмовые лодки могут нанести серьёзный урон, в том числе несколько критических попаданий, а истребители могут свести атаку торпед или малых судов на нет.

Нова орудия

Нова орудия трудно использовать. Их относительная неточность является серьёзным недостатком, но урон который они могут нанести, зачастую нескольким целям, делает Нова орудия ценным для тех кто готов приложить усилия. Трата действий на захват цели, увеличивающий шанс на попадание может быть очень полезным для этого орудия. Один удачный выстрел из Нова орудия может нанести беспрецедентный урон, в том числе несколько критических попаданий.

Наносимый Нова орудием урон действует на целую область, что делает его эффективным для блокирования целой области. Даже неточный выстрел может нанести какой-то урон многочисленным врагам, препятствуя их группировке. Как и «торпедный выпас» такое применение зависит от игроков, надлежащим образом просчитывающих риски, или МИ, правильно отыгрывающего врагов.

Небесные феномены

Пустота не столь пуста как некоторым кажется. Облака газа, астероидные поля, планеты, особенности гравитации и более странные вещи могут повлиять на сражение звездолётов различными способами, помогая или мешая проходящим рядом кораблям. Битвы часто проходят рядом с небесными феноменами просто потому, что они, как правило, находятся рядом со звёздными системами, в которых и проходит большая часть сражений.

Следовательно, всегда можно использовать небесные феномены в бою, влияя на шансы одной из сторон или попросту делая битвы более интересными (преследование врага или побег от него сквозь поле астероидов или выслеживание противника под покровом туманности).

Пираты и рейдеры часто используют такие явления, умело укрываясь в астероидных полях, туманностях или за лунами, что позволяет им избежать авгуров добычи. Такая тактика позволяет проводить засады там где корабли легко обнаружить на огромном расстоянии.

Засадная тактика даёт преимущества легкобронированным флотам, особенно состоящим из юрких рейдеров, которые могут приблизиться к целям не выдавая себя до атаки. Подобные тактики могут быть

использованы судами идущими тихим ходом, хотя и не столь эффективны против настороженной жертвы.

Подробности о некоторых видах небесных феноменов можно найти на странице 257 **ОКП**.

Другие соображения

На космическое сражение влияют факторы вне корпусов и оружия сражающихся. Умения экипажа часто определяют границу между поражением и победой, давая дополнительные надёжные действия и больше шансов на успех. Для игроков это важно, ведь опытный экипаж может дополнить возможности Исследователей и действует в целом более эффективно, но для НИП-судов Умение Команды является важнейшим фактором общей эффективности использования космического корабля. Умелый экипаж НИП может получить больше от Длительных действий или Приказов, чаще попадать, лучше действовать в абордаже и ловчее маневрировать. Немногочисленные рейдеры с Ветеранской (50) Командой будут более эффективны в нападении и уклонении чем большее количество кораблей с Компетентной (30).

Дополнительные компоненты, такие как Муниторум или Телепортариум, могут или повысить эффективность обычных тактик или дать новые возможности уничтожить врага на чрезвычайно близком расстоянии, такие как таран и абордаж. В частности для орков таран и абордаж весьма эффективны, и отразить их достаточно трудно.

Ведение войны

«Война — естественное состояние человека, ибо именно в бою он совершает свои наиболее достойные деяния. Война лежит в сердце каждого начинания и те кто утверждают обратное обречены умереть на мечах тех кого осуждают.»

— приписывается св. Друзу

Способность вести войну столь же важна для выживания вольного торговца как его навыки дипломатии, торговли или пустоплавания. В Империуме силовое давление и угроза насилия придаёт вес словам человека. Более того, в столь беззаконном и забытом Богом-Императором месте как пространство Коронус вольного торговца часто оценивают исключительно по боевому умению. Зная это мудрый вольный торговец изучает войну с таким-же рвением как рынки или валюту. Он знает цену войны до последнего трона, понимая, что истинная стоимость войны больше чем отражено в банковских книгах и списках убитых. Вольный торговец должен быть в состоянии взвесить все факторы войны, от затрат и прибыли до социальных и политических последствий. Именно это отличает вольного торговца от свободного капитана и торгового предприятия. Он имеет возможность собрать армию и способный перевезти её флот, а также правовую, нравственную и этическую поддержку Администратума что позволяет вольному торговцу использовать силу по своему усмотрению. Это делает его уникальным среди равных. Уникальные и опасные, права и обязанности дарованные Торговым Патентом, особенно касающиеся ведения войны во имя Бога-Императора могут быть использованы и без труда и с трагическими последствиями.

Война является сложным танцем наполненным непостоянными союзами и неизвестными последствиями, а потому не должна объявляться без раздумий. Когда она начинается, вольный торговец должен использовать всю силу, храбрость и возможности которые он может собрать. Только тогда он сможет увидеть все плоды своего грубого труда. Принимать участие в войне, будучи воюющей или заинтересованной стороной, всегда дорого, рискованно, смертельно и принесло разорение большему числу домов вольных торговцев чем можно перечислить. Так почему же многие так поступают? Ответы на этот вопрос столь же разнообразны как и те кто на него отвечают. Полностью верного ответа нет, как нет и списка условий по которому можно определить ведётся ли война разумно или нет.

Лишь одно можно сказать наверняка. Хотя потенциальные выгоды войны поражают и могут быстро сделать человека королём, цена ошибка всегда существеннее смерти (будь то буквальная смерть или множество мелких трагедий, таких как унижение, потеря власти, утрата богатства или даже рабство). Все эти соображения важны, но имейте в виду, что при приближении войны они отнюдь не единственные и лишь дурак не учитывает их значение.

Причины для войны

Бесчисленное количество войн велись по самым разнообразным причинам, и во мрачной тьме 41 тысячелетия это особенно верно. Будь то завоевание, вера или просто бизнес, для войны всегда найдётся причина.

Завоевательная война

Подобные военные предприятия проводятся, когда атакующий желает подчинить врага с помощью силы оружия. В основном они ведутся для приобретения некоего приза, обычно земли и природных ресурсов, но иногда рабов или какой либо формы богатства, имеющегося у атакуемого. Ведущиеся с целью захвата вражеских земель, покорения местного населения и эксплуатации ресурсов, завоевательные войны бесконечно сложны. Они требуют куда более эффективного планирования, всё более и более долгосрочных обязательств и возможно больше хитрости чем массовое убийство. Они также требуют постоянства, в данном случае армия захватчиков пришла для завоевания и, скорее всего, останется надолго.

Вольные торговцы редко принимают участие в завоевательных войнах, во всяком случае в роли завоевателя. Войны этого типа, как правило, надолго привязывают человека к месту и делают его ответственным за множество забот характерных для оседлого образа жизни, как то реконструкция, оборона и покорение. Для многих независимых вольных торговцев это анафема, как правило, они предпочитают мостик пустотного корабля залам правительства, и склонны в таких войнах выполнять вспомогательную роль. Поставка вооружений и боевой техники, обеспечение деньгами или временной военной поддержкой кораблями и собственной армией дома, создание логистических цепей и контрабанда сколотили немало состояний во время большого конфликта.

Религиозная война

На сегодняшний день одной из самых распространённых причин для ведения войны в Империуме Человечества является война во имя веры, также её обычно проще оправдать. Первый залп многих кровавых кампаний последовал за фразой «так хочет Бог-Император». Действительно, можно сказать, что основанием для всех войн в которые вступает Империум является религиозное рвение, или настоящая причина прикрыта им. Эти «справедливые войны» основываются на доктринах Экклезиархии, в которых все зверства и преступления не только оправданы, но и прославляются именем Бога-Императора. Причины этих войн редко имеют значения даже для генералов и адмиралов, командующих огромными имперскими армиями. Им достаточно того, что этого хочет Бог-Император.

Согласно Имперскому Кредо война веры может вестись против любого выступающего против господства Империума Человечества, будь то ксенос, еретик или повстанец. Однако, самую стойкую ненависть Империум приберегает для одного врага — Разрушительных Сил.

Эти войны могут быть быстрее и интенсивнее других (хотя и не всегда) поскольку цель не завоевание, а уничтожение. Как правило войны веры заканчиваются когда атакующий уничтожил еретиков и язычников, обратил их к истинной вере или преподал им достаточно жестокий урок. После этого агрессор оставит несколько религиозных представителей и миссионеров, чтобы убедиться что труды не пропали втуне, а новообращённые не сходят с узкой тропы праведности. Могут быть оставлены гарнизоны, сохраняющие мир и поддерживающие новые доктрины, но большинство вторгшихся будут отведены на свои базы, оставляя остальную работы адептам и священникам.

Из-за их относительной быстроты, высокого потенциала усиления и лёгкостью, с которой человек

Воинствующий торговец

Торговый Патент крайне могущественный документ, не только позволяющий вольным торговцам торговать за пределами Империума и действовать вне имперского контроля, но и вести войну во имя Императора. Хотя многие вольные торговцы в какой то момент своей карьеры использовали краткосрочную войну или конфликт, некоторые применяют войну во всех своих предприятиях. Эти кровожадные вольные торговцы известны широким массам Империума как воинствующие торговцы, и их приближённые часто называют их патент «Патентом Военачальника». Воинствующие торговцы ведут себя подобно старшим боевым офицерам. Их патент позволяет им призывать и экипировать огромные войска, удерживая их под ружьём в дополнение в войскам дома, заключать контракты с корпусами наёмников и даже заручаться поддержкой Астра Милитариум, Имперского Флота и отрядами Адептус Астартес, а воинствующий торговец обычно прекрасно умеет использовать эти возможности.

Однако, воинствующие торговцы встречаются редко. Хотя их патенты технически могут давать им право реквизировать войска, реальность такова, что многие имперские губернаторы и старшие члены имперской гвардии имеют достаточную политическую и военную мощь чтобы противостоять этим запросам. Поэтому воинствующими торговцами становятся или вольные торговцы которые уже обладают огромным богатством и политической мощью, или проверенные и надёжные бывшие слуги Империума, такие как высокопоставленные офицеры Астра Милитариум и Имперского Флота, патенты которых выданы им за заслуги. МИ и история персонажа могут определить, есть ли у него достаточная военная предыстория для становления воинствующим торговцем, в случае положительного ответа МИ может дать персонажу +10 на все проверки Приобретения и Взаимодействия связанные с заключением контрактов, планированием битв и руководством солдатами на поле боя.

может быть объявлен еретиком в Империуме, религиозные войны довольно популярны среди вольных торговцев. Ведомые настоящим религиозным рвением или использующие его как удобный предлог, многие вольные торговцы ведут войны с показной демонстрацией религиозности и показного раскаяния. В отличие от завоевательных войн, в которых они редко играют основную роль, вольные торговцы часто принимают активное и фанатичное участие в религиозной войне. Если ли лучший способ доказать свою набожность нежели убийство врагов Бога-Императора? В сущности, многие Торговые Патенты предписывают своим владельцам вести войны с еретиками и приносить Его святой свет безбожным язычникам в далёких уголках космоса.

Ксеноцид

Теоретически подобный своему двоюродному брату геноциду, ксеноцид является войной имеющей только одну цель — полное искоренение чужеродных видов. Империум принимает и даже поощряет ксеноцид, делая его религиозным императивом человечества и часто предписывая его в патентах вольных торговцев.

Хотя не всех вольных торговцев вынуждают проводить кампании ксеноцида их торговые патенты, от практически всех ожидается предоставлять помощь имперским силам противостоящим ксеносам. Во время предоставления патента все вольные торговцы молча соглашаются с этим условием в реальности всё не совсем так. Вдали от бдительных глаз Империума многие прагматичные вольные торговцы поворачиваются к осаждённым ксеносами поселениям если цена помощи перевешивает возможную выгоду, оставляя своих собратьев на произвол судьбы.

Оборонительная война

Настоящая оборонительная война ведётся в ответ на нападение агрессора. Разумеется, многие агрессоры утверждают что ведут оборонительные воины. Они оправдывают свою агрессию реальными или воображаемыми угрозами, но истинной причиной являет жажда богатства, земли или власти. Настоящая оборонительная война не допускает захвата вражеской территории или ресурсов, и зачастую единственной наградой за победу является сохранение того чем уже обладаешь. Бесконечная оборона Кадианских Врат в секторе Готик от Чёрных Крестовых Походов Хаоса является прекрасным примером оборонительной войны, как и недавняя война на Дамарисе против вторгнувшихся орков.

Те кто сражается на оборонительной войне скорее всего будут застигнуты врасплох на ранней стадии, получат определённые преимущества от знакомой местности, близости к линиям снабжения и знания того, что они должны будут победить или погибнуть. Оборонительная война менее прибыльна, а потому вольные торговцы в ней менее заинтересованы. Однако, возможные выгоды (для кошелька и репутации) из оказания помощи попавшим в беду нельзя упускать из виду. Репутация Эсме Хорды в одночасье изменилась с пирата и негодяя до героя Империума после участия в разрушении космического скитальца Котёл Жестокости в 673.M40.

Отвлекающая война

Что может прикрыть незаконные дела и тёмные замыслы чем кровавый вооружённый конфликт? Как бы это ни было отвратительно, на взгляд некоторых, разжигание войны в целях дезориентации и путаницы может быть оправданной практикой тайного бизнеса. Отвлекающая война часто ведётся марионетками. Благодаря своим профессиональным контактам вольные торговцы часто имеют подготовленных наёмников и наёмных головорезов, используемых как раз для таких случаев. Пока наёмники сеют рознь и подстрекают к вооружённому конфликту вольный торговец может зарабатывать деньги.

Война пешек

Иногда вольный торговец должен вести войну, но не может делать это лично. Если вольному торговцу нужно сделать грязную работу, но несподручно или политически нежелательно пачкать руки, множество частных военных организаций, в том числе другие вольные торговцы, с удовольствием седлают это за него. Война пешек ведётся, когда минимум одна сторона неизвестна тем кто на ней сражается, а участвующих в ней профессиональных наёмников или других агентов нанимают через многочисленных посредников и подставные организации. Хотя это чистый и целесообразный способ ведения войны риски его нельзя недооценивать. Без непосредственного контроля такие войны склонны выходить из-под контроля, иногда препятствуя цели ради которой ведутся.

Военные спекуляции

Иногда выгоднее снабжать войну чем сражаться на ней. Спекуляция на войне столь же стара как и сама война и её столь же ненавидят и прославляют. Военные спекулянты, это индивидуумы или группы таковых зарабатывающие на продаже важных товаров во время военного конфликта воюющим сторонам, их масштаб может варьироваться от гвардейца, продающего лазган мёртвого товарища, до мануфакторумов сектора Каликсида, таких как картель Меровех, металлоконструкций Лои и арсенала Линдвирм.

Хотя под военными спекуляциями обычно подразумевают продажи оружия, боевой техники или иного военного снаряжения, для получения прибыли, хотя в военное время может быть использована нехватка любого ценного товара. Медицинские товары, продукты питания и сырьё обычно пользуются большим спросом в зонах боевых действий.

Хитрый военный спекулянт также вполне может продавать свой товар обеим воюющим сторонам. Также были случаи когда спекулянты специально провоцировали войны исключительно для продажи оружия и ресурсов обеим воюющим сторонам, разумеется по ценам военного времени.

Вольные торговцы имеют богатый опыт военных спекуляций. Они могут приобрести товары по минимальным ценам, доставить их в зону боевых действий и продать с хорошей прибылью любому желающему. Фактически на бизнесе во время войны основаны многие династии.

Наземные войны

"Мы, нежелающие, ведомые несведущими, делаем невозможное для неблагодарных. Мы столь долго делали столь мало, что сейчас готовы сделать что угодно."

– древняя поговорка гвардейцев

Военные действия в **Rogue Trader** можно разделить на два типа — происходящие на поверхности планеты и в пустоте над ней. Эта книга и **ОКП Rogue Trader** дают достаточно информации о проведении космических сражений. Тем не менее во многих случаях наступает время вольному торговцу высадить людей и технику и принять бой на поверхности планеты. В следующем разделе рассматриваются правила для этой ситуации.

Раздел начинается с правил и информации о различных типах войск, как их собрать и привлечь на свою сторону. Далее приведены правила экипировки и оснащения большого количества войск. Следующая расскажет о крупных сражениях с участием подразделений из сотен и тысяч человек. Последняя приведёт правила и методики создания военных предприятий.

С помощью этих правил вольный торговец и его команда сможет устроить почти любую войну за прибыль, от небольшой стычки в пограничном мире до громадного крестового похода.

Сбор войск

Почти всё можно купить за соответствующее количество тронов, в том числе и всё нужное предпринимателю настроенному вести войну. Когда вольному торговцу нужны войска у него есть три пути: набрать войска и самостоятельно сформировать подразделения, нанять известные группы наёмников или получить, благодаря патенту, войска из сил Империума. Каждый способ имеет свои преимущества и свою цену, которая должна быть взвешена вольным торговцем собирающим войска под своим флагом.

Формирование подразделения с нуля даёт вольному торговцу полный контроль над ним, но является дорогостоящим и трудоёмким. Вольный торговец должен завербовать или призвать людей, закупить им оружие, доспехи, транспорт, экипировку, пищу, униформу и помещения для размещения. Этот процесс может занять несколько месяцев или даже лет, а потому, как правило, совершается только особо богатыми.

Найм наёмников проще, особенно в пространстве Коронус где можно нанять множество отдельных бойцов

и наёмных банд. Деньги потраченные на наёмников тратятся на известные услуги. Репутация наёмников широко известна, так что, обычно, наниматель заранее знает что он получит за свои троны. К сожалению надёжные наёмники редко дёшевы.

И наконец некоторые патенты позволяют своим обладателям реквизировать подразделения Астра Милитариум. Хотя это может показаться привлекательным, в теории это работает лучше чем на практике. Зачастую подразделения по той или иной причине недоступны, и местный Имперский Губернатор может предпочесть проигнорировать запрос вольного торговца чем потерять хорошо подготовленных и оснащённых солдат. Поскольку Имперские Губернаторы не менее могущественны чем многие вольные торговцы это препятствие может оказаться непреодолимым несмотря на все возможности патента.

Типы подразделений

Современная война как считается в Империуме Человечества ведётся множеством подразделений с различной специализацией. От нижайших пехотинцев Штрафных Легионов до элитных боевых братьев Караула Смерти, мужчины и женщины по всей галактике пилотируют истребители, водят танки, взрывают укрепления, обслуживают артиллерию и разрушают инфраструктуру.

Каждое подразделение имеет четыре первичных показателя: Мощь, Силу Подразделения, Боевой Дух и Движение:

- **Мощь**: Это абстрактное представление наступательных и оборонительных возможностей подразделения.
- **Сила Подразделения**: Это абстрактное представление размера подразделения. Обычно Сила Подразделения составляет 10% от числа солдат в подразделении, но может варьироваться от различных факторов.
- **Боевой Дух**: Это абстрактное представление храбрости и готовности сражаться в бою.
- **Движение**: Грубое отображение расстояния на которое подразделение может переместиться за заданный период времени.

В то время как разнообразие воинских частей в галактике поражает воображение, некоторые основные типы подразделений можно встретить в большинстве армий Империума.

Пехота — уровень Мощи 4

Пехота — опора любой армии. В бою пехотинцы, как правило, действуют в пешем порядке пользуясь лёгким стрелковым и групповым оружием. Пехота наиболее распространённый вид подразделения. Они вооружены и защищены так, как принято на их родной планете (солдат Астра Милитариум, скорее всего, будет вооружён лазганом и флак-бронёй, а феодальный воин — мечом и доспехами). В то время как на пехоту практически все смотрят свысока, хорошо обученная и оснащённая пехотная рота, как правило, имеет честь мундира которую трудно сломать. Пехотное подразделение может быть в зависимости от состава и экипировки лёгким, средним и тяжёлым, а также происходить из миров с любым уровнем технологий.

Лёгкая пехота: Подразделения лёгкой пехоты очень мобильны, основная их задача заключается в прикрытии средней и тяжёлой пехоты и замедлении противника. Быстрые и легковооружённые, они также исполняют обязанности которые неспособны выполнить другие пехотинцы. Лёгкие пехотные подразделения могут состоять из горно-стрелковых войск, джунглевых бойцов, застрельщиков, разведчиков, налётчиков, партизан, специальных и десантных подразделений.

Средняя пехота: Средняя пехота составляет большинство сил Астра Милитариум, это обычные и вездесущие бойцы. Они наконечник копья Империума, и несмотря на свою репутацию призывников и тупых кретинов, Империум быстро бы развалился без их сильных спин и острых глаз. Пожалуй среди средней пехоты наибольшим позором покрыты штрафные легионы, подразделения из осуждённых преступников с тысяч тюремных миров. Несмотря на то, что инженеры и сапёры, как правило, действуют взводами или более мелкими подразделениями, они, по причине тяжелого оборудования и склонности постоянно носить несколько килограмм взрывчатки, также считаются средней пехотой.

Тяжёлая пехота: Наиболее тяжеловооружёнными и бронированным подразделениями пехоты является тяжёлая пехота. Они имеют дело с самым тяжёлым вооружением и способны нанести и выдержать огромные повреждения и, как правило, используются для уничтожения крупных формаций и против особенно трудных целей. Одним из видов являются гренадеры, вооружённые до зубов пехотные ветераны носящие панцирную броню и несущие множество гранатомётов, плазмаганов, мельтаганов и огнемётов. Другим видом являются специальные противотанковые подразделения оснащённые ракетомётами и лазерными пушками.

Кавалерия — уровень Мощи 4

Кавалерийские подразделения создаются на диких, феодальных и иногда индустриальных мирах. Солдаты таких подразделений идут бой верхом на лошадях или

других животных. Кавалерийские части быстры и маневренны, умелы в молниеносных нападениях, налётах и изматывании противника, а также создании хаоса на поле боя.

Лёгкая кавалерия: Как и её двоюродная сестра, лёгкая пехота, лёгкая кавалерия обычно состоит из налётчиков, застрельщиков и разведчиков. Они действуют на удалении от центра битвы изматывая фланги лаз-карабинами и саблями, а также поставляя военачальником разведывательные данные.

Средняя кавалерия: Тяжелее вооружённая и экипированные чем их более лёгкие собраться, средняя кавалерия составляет большую часть любой кавалерийской армии. Они являются основной частью кавалерии и выполняют ежедневные боевые задачи любого подразделения. Средние кавалерийские подразделения используют более тяжёлых зверей, в том числе тех кто сам оружие. Пожалуй, наибольшей известностью из средней кавалерии пользуются Всадники Смерти с истерзанного войной мира Криг и их искусственно выращенные лошади.

Тяжёлая кавалерия: Ударные отряды тяжёлой кавалерии поистине впечатляющее зрелище. Тяжелая кавалерия идёт в бой на тяжелобронированных конях или других животных, и несут могучее оружие и броню. Подразделения тяжёлой кавалерии могут использовать гигантских зверей, несущих боевые платформы с десятками солдат. Одним из примеров может послужить почти мифическая кавалерия Громовых Волков ордена Космических Волков.

Мотопехота — уровень Мощи 5

Мотопехота, набираемая в поздно индустриальных, технологических или имперских мирах, состоит из хорошо обученных и вооружённых солдат которые передвигаются и сражаются на машинах и БТР. Они могут двигаться быстрее, а более тяжёлое оружие поддержки и броня боевых машин позволяет им сильнее атаковать и прожить дольше. Подразделения мотопехоты, как правило, оказывают поддержку обычной пехоте и без своей техники мало от неё отличимы.

Лёгкая мотопехота: Лёгкая мотопехота используется для быстрых атак и разделяют многие обязанности с лёгкой пехотой, в частности разведка и беспокоящие удары. Обычно она имеет на вооружение легкобронированные и вооружённые БТР или вооружённые и бронированные мотоциклы и трициклы, используемые для быстрых атак некоторым орденами Адептус Астартес.

Средняя мотопехота: Средняя мотопехота является основой всех механизированных войск. Механизированные силы Астра Милитариум часто используют Химеры, лёгкий танк с тяжёлым оружием.

Тяжёлая мотопехота: Тяжёлая мотопехота является вооружёнными до зубов и столь же бронированными штурмовыми войсками, которым, как правило, поручают

О танках

Когда танковое подразделение окапывается (подробности о окапывании см. на стр. 171 раздел Приказы) они как говорят «уходят под землю». Обычно это означает, что машина зарыта так, что виден только ствол главного орудия, а большая часть корпуса и башни скрыто. Когда танковое подразделение окапывается, оно получает 1к10 дополнительных очков укрытия.

уничтожение вражеской пехоты, кавалерии и артиллерии. Также эти подразделения часто используются для поддержки танков и артиллерии. Они используют весьма тяжелобронированные машины, такие как лендрейдер космодесанта.

Танки — уровень Мощи 7

Лёгкие, средние и тяжёлые танковые подразделения состоят из многочисленных тяжёлых бронированных пехотных транспортов и собственно танков используемых в Империуме. Как и кавалерийские части, танки используются для быстрых и мощных ударов по вражеским позициям, борьбы с вражескими танками и массового огорчения противника. Танковые подразделения, как правило, дороги в создании и обслуживании, ведь для поддержания боеготовности им требуется большое количество рабочей силы и качественное техническое обслуживание. Только индустриальные и высокотехнологичные миры могут создавать танковые подразделения.

Лёгкие танки: Подразделения лёгких танков состоят из собственно лёгких танков и разведывательных машин, таких как Саламандра и разведывательный шагатель Часовой. Как и лёгкая кавалерия, они используются для разведки и вызывания паники среди лёгких отрядов и передовых частей противника. Они весьма подвижны, хоть и несколько медленнее лёгкой кавалерии, но для лёгких подразделений они весьма крепки.

Средние танки: Основой бронетанковых подразделений являются средние танки и они пугающе сильны. Обычно состоящие из основных боевых танков, таких как леман расс и его варианты, они весьма опытны в прорыве вражеских порядков и уничтожении вражеских соединений лёгких танков и кавалерии.

Тяжёлые танки: Состоящие их тяжёлых и сверхтяжёлых танков, таких как Штормовой Клинок и Махариус, подразделения тяжёлых танков являются одним из самых страшных и смертоносных ресурсов на поле боя. Медленные и дорогостоящие, но невероятно могущественные, подразделения тяжёлых танков используются, как правило, в той же роли что и средних. В связи с их большим весом и размером тяжёлые танки

Подразделения ПВО

Хотя они по-прежнему считаются артиллерией, силы ПВО оснащены другими орудиями и используются способом отличным от обычного для артиллерии. Подразделения ПВО, как правило, размещаются среди пехотных, танковых или кавалерийских подразделений или занимают постоянные позиции. Они имеют тот же уровень мощи, расстояние и ранги что и обычная артиллерия, а также обеспечивают дополнительную защиту объектов и войск от воздушных целей.

Лёгкая ПВО: Лёгкая ПВО имеет на вооружении тяжёлые болтеры, стабберы, автопушки, гранатомёты и переносные ракетные комплексы. Лёгкая ПВО имеет радиус 5 километров и даёт всем дружественным подразделениям в радиусе 10 очков укрытия от воздушных атак.

Средняя ПВО: Состоит из средней техники на которую смонтированы спаренные автопушки, ракетные пусковые установки и зенитных танков, таких как Гидра, такие системы ПВО представляют собой компромисс между необходимостью стрельбы на большие расстояния, убойной силой и скоростью передвижения. Средняя ПВО имеет радиус 10 километров и даёт всем дружественным подразделениям в радиусе 20 очков укрытия от воздушных атак.

Тяжёлая ПВО: Эти подразделения, как правило, размещаются на постоянных и полустационарных позициях и состоят из тяжёлых и сверхтяжёлых орудий, таких как ракетная батарея Мантикора. Тяжёлая ПВО имеет радиус 30 километров и даёт всем дружественным подразделениям в радиусе 30 очков укрытия от воздушных атак.

несколько ограничены в месте действия.

Артиллерия — уровень Мощи 6

Молот, прекрасно сочетающийся с пехотной наковальней, наличие или отсутствие артиллерии может решить судьбу боя. Используемая и в наступлении и в обороне, артиллерия ведёт огонь из-за горизонта, обеспечивает поддержку другим подразделениям и стреляет с закрытых позиций зданий и фортификаций. Набирать артиллерию, как и танки, могут только индустриальные и высокотехнологичные миры.

Лёгкая артиллерия: Лёгкая артиллерия имеет в составе тяжёлые, но переносимые человеком орудия, такие как лёгкие миномёты и переносные гранатомёты. Эти подразделения быстры, высокомобильны и обычно или приданы или работают в тесном контакте с пехотой. Лёгкая артиллерия действует в радиусе 5 километров.

Средняя артиллерия: Средняя артиллерия представлена лёгкими с средними буксируемыми артиллерийскими орудиями, осадными танками, такими как Медуза, и средними самоходками, например Василиском. Как правило, они ведут огонь за линию горизонта, на максимальную дальность и нуждаются или в мощных массивах авгуров или в постоянной корректировке огня, для которой необходимы наблюдатели на переднем крае сражения. Средняя артиллерия действует в радиусе 20 километров.

Тяжёлая артиллерия: Тяжёлая артиллерия состоит из медленных и самых могучих артиллерийских орудий, таких как ракетная батарея Мантикора, ракет Смертельный Удар и гигантские осадные орудия. Тяжёлая артиллерия имеет максимальную возможную для текущего боя дальность и может обстреливать подразделения в радиусе 40 километров.

Авиация — уровень Мощи 8

ВВС состоят из множества типов атмосферных и заатмосферных истребителей, бомбардировщиков и штурмовиков. Авиация составляет важную часть любой серьёзной армии, а выполняемые этими подразделениями миссии столь же различны как и таковые наземных войск, это разведка, завоевание превосходства в воздухе и бомбардировки. Набор ВВС, как правило, ужасающе дорог, требует огромного количества вспомогательного персонала и оборудования, а также сопровождается огромным количеством высококвалифицированных,

О титанах

Священные Бого-машины Адептус Механикус являются редкостью на полях сражений Империума. Ревностно охраняемые Коллегией Титаника, эти самоходные аватары Омниссии разворачиваются только в самых критических обстоятельствах или когда огромная огневая мощь Флота и Гвардии не в силах обеспечить победу. Титаны являются ультимативными боевыми машинами, и их стоимость и редкость такова, что их редко можно увидеть на поле боя. Титаны, как и космодесантники, никогда не могут быть получены Исследователями одной лишь проверкой Приобретения. Приобретение услуг даже одного титана, не говоря уж о целом легионе, должны требовать нескольких месяцев хорошего отыгрыша и, что более чем вероятно, множества побочных квестов по доказанию Исследователями своей значимости и заинтересованности. Каждый титан считается отдельным подразделением со следующим профилем:

Разведывательный титан (Боевой Пёс): Сила Подразделения 50, уровень Мощи 25.

Средний титан (Разбойник): Сила Подразделения 75, уровень Мощи 35.

Боевой титан (Владыка Войны): Сила Подразделения 100, уровень Мощи 45.

Титаны не имеют Боевого Духа, поскольку Бого-машины Механикус невозможно сломить или дезорганизовать. Любую необходимую проверку Боевого Духа они автоматически проходят.

высокоспециализированных и высокомерных младших офицеров умеющих хорошо делать только одно — летать. Только высокотехнологичные и передовые миры могут создавать авиационные подразделения.

Лёгкая авиация: Подразделения лёгкой авиации имеют на вооружении легковесные, слабобронированные и очень быстрые машины, такие как перехватчики, разведчики и быстрые небронированные транспортники. Хорошим примером лёгкой авиации являются Молнии Имперского Флота. Подразделения лёгкой авиации имеют радиус для орудий один километр, а для ордонаса пять километров.

Средняя авиация: В воздушных кругах средняя авиация является рабочей лошадкой. Она состоит из штурмовиков, таких как Удар Молнии, тяжёлых атмосферных истребителей Гром и тяжёлобронированных транспортников и ударных самолётов, таких как Стервятник и Валькирия. Эти подразделения обычно заняты поддержкой наземных войск и завоеванием превосходства в воздухе, а также являются важнейшей составляющей авиации. Подразделения средней авиации имеют радиус для орудий один километр, а для ордонаса десять километров.

Тяжёлая авиация: Тяжёлые авиационные подразделения используются для доставки тысяч тонн взрывчатки и сброса её с большой высоты на цель. На вооружении подразделений обычно состоят бомбардировщики, такие как Мародёр, или сверхтяжёлые истребители. Также под эту классификацию попадают орбитальные и космические аппараты, такие как перехватчик Фурия и бомбардировщик Звёздный Ястреб. Подразделения средней авиации имеют радиус для орудий один километр, а для ордонаса двадцать километров.

Адептус Астартес

Возможно лучшими воинами в галактике являются боевые братья Адептус Астартес. Древние договоры заставляют их в случае необходимости помогать Империуму, но в пространстве Коронус существует несколько договоров между Адептус Астартес и вольными торговцами. Не так уже неслыханно для орденов Адептус Астартес помогать вольным торговцам во время войны, особенно, когда нужда велика или цели совпадают. Игроки никогда не должны приобретать услуги космодесантников одними бросками кубов. Могущество десанта столь велико, что многие конфликты закончатся до первого выстрела и получение помощи Астартес должно требовать недель или даже месяцев переговоров, соглашений и хорошего отыгрыша. Когда космодесантники действуют они считаются Элитной Тяжёлой Пехотой с полным уровнем Мощи 20 и Боевого Духа 100. Кроме того, каждый космодесантник стоит многих обычных солдат, Сила Подразделения космодесанта в пять раз превышает обычное количество космодесантников в отряде. Больше информации о космических десантниках, их орденах, оружии, экипировке, снаряжении и тактике вы можете найти в ролевой игре **Deathwatch** и её дополнениях.

Характеристики подразделения

После определения размера, типа и технического уровня подразделения для определения четырёх основных характеристик: Мощи, Силы Подразделения, Боевого Духа и Движения, используются следующие правила. После записи характеристик подразделения, его экипировки и названия отряд готов к бою. Правила создания подразделения даёт игрокам и МИ детальный контроль над организацией и составом их сил. МИ может детализировать вражеских НИП, подразделения Астра Милитариум и наёмных отрядов. Игроки, же смогут определить точную структуру войск их дома или

тех специальных личных военных сил которых они желают.

Мощь: Эта характеристика является абстрактным показателем его урона и брони. Каждый тип подразделения имеет основную характеристику Мощь и две вспомогательные: Атака и Броня. Мощь модифицируется типом подразделения (лёгкое, среднее или тяжёлое) и техническим уровнем в соответствии **с Таблицей 4-2: Модификаторы Мощи** подразделения. Атака подразделения равна 4к10+Мощь. Броня подразделения равна Мощь х2 и работает как броня персонажа (см. стр. 174).

Сила Подразделения: Эта характеристика отображает какой уровень потерь и урона сплочённости может вынести подразделение до его уничтожения или массового бегства. Всякий раз, когда подразделение получает урон, оно теряет в Силе Подразделения число, равное сумме чистого урона. Каждое подразделение имеет Силу Подразделения равную десяти процентам от числе солдат в отряде.

Боевой Дух: Отображающий храбрость и честь мундира, Боевой Дух отвечает за единство подразделения и его способность двигаться и сражаться наиболее эффективным образом. Подразделения хорошо оснащённые, хорошо снабжаемые и имеющие чёткие задачи, как правило, имеют высокий Боевой Дух. Начальный Боевой Дух подразделения продиктована качеством войск, приведённой в **Таблице 4-5: Качество НИП войск** (находящейся во врезке «Качество солдат» на стр. 164). Когда подразделение несёт потери и теряет Силу Подразделения, также теряется и Боевой Дух, а когда подразделение теряет достаточно Боевого Духа, оно прекращает сопротивление и бежит с поля боя.

Движение: Это число представляет, сколько километров может пройти подразделение за Стратегический Раунд. Движение представляет собой среднюю скорость перемещения типичного подразделения. МИ может, если захочет, увеличить или уменьшить скорость подразделения в зависимости от различных факторов, таких как состав подразделения, его тип или иного другого целесообразного параметра. Движение всех подразделений приведено в **Таблице 4-3: Движение подразделений**.

Подразделения и Соединения

Подразделения и Соединения являются основными составными частями любой военной организации. Подразделения, это небольшие, однородные военные части, состоящие из войск одного типа (пехоты, танков и т. д.). Военные части от взвода до корпуса считаются подразделениями. Соединения, это составные структуры, состоящие из небольших подразделений различных типов. Бригады и дивизии считаются соединениями.

Несмотря на указания и принципы Тактики Империалис и Памятки имперского пехотинца для поднятия боевого духа, соединения и их размер сильно варьируются по всему Империуму. То что в одном мире считается ротой, в другом может считаться батальоном и наоборот. Если подразделения в первый раз действуют вместе это может привести к организационному и логистическому кошмару. В целях стандартизации размера соединения в секторе Каликсида, и в меньшей степени в пространстве Коронус, Департаменто Мунитурум выпустил следующие рекомендации для организации соединений. Названия подразделений и соединений данные в скобках используются ВВС Имперского Флота, многими военно-воздушными подразделениями и некоторыми планетарными ВВС.

Малые подразделения и кубики атаки

Хотя небольшие подразделения и способны выполнять более точеные задачи, им явно недостаёт грубой силы многочисленных отрядов. Батальоны (эскадрильи) и более крупные подразделения делают при атаке полный бросок 4к10. Роты (звенья) обычно бросают 3к10, а ещё более мелкие подразделения 2к10 или даже 1к10 (на усмотрение МИ). Кроме того, на усмотрение МИ, крупные подразделения могут кидать дополнительные кубики при атаке более мелких, хотя следует иметь в виду, что крупные подразделения обычно не могут действовать против меньших в полную силу. МИ следует отменять или изменять эти штрафы в случае чрезвычайно элитных сил, таких как космодесантники и титаны.

Рота (Звено): Рота является самым маленьким многоэлементным подразделением на поле боя. Они состоят из нескольких взводов и, как правило, имеют в составе 50-100 человек.

Батальон (Эскадрилья): Батальоны состоят из нескольких рот одного типа (пехота, танки, кавалерия. Они имеют в составе 100-500 человек.

Бригада (Крыло): Бригады состоят из нескольких батальонов разных типов (танки, артиллерия, пехота и т.д.) и имеют в составе 2.000-20.000 человек.

Дивизия (Авиационная Дивизия): Столь крупные соединения как дивизии обычно имеют достаточно солдат для заполнения небольшого города и набор бригад различных типов. В дивизии может быть как соблюдён баланс различных типов подразделений так и значительный перекос в один из типов. Дивизия обычно имеет от 40.000 до 100.000 человек и разнообразное командование.

Армия или крестовый поход: Обычно лежащая в сфере компетенции Империума, ренегатов Хаоса и мощных сил ксеносов, армия или силы крестового похода возглавляется, в зависимости от размера, генералом, лордом-генералом, лордом-милитантом или даже магистром войны и насчитывает миллионы бойцов. Она часто комбинирует силы разрозненных организаций, таких как Астра Милитариум, Имперский Флот, Легионы Титанов и даже

Таблица 4-2: Модификаторы Мощи подразделения

Обозначение подразделения	Модификатор Мощи	Модификатор Приобретения
Лёгкая	-2	0
Средняя	0	-10
Тяжёлая	+2	-20
Технический уровень		
Дикий	–1	+30
Феодальный	0	+20
Индустриальный	+1	+10
Технологический	+2	+0
Передовой	+3	–10

Таблица 4-3: Движение подразделений

Тип подразделения	Движение (в километрах)
Пехота	20
Кавалерия	60
Мотопехота	280
Танки	140
Артиллерия	100
Авиация	2400

Таблица 4-4: Доступность подразделений по типам

Тип подразделения	Доступность	Модификатор
Пехота	Скудное	0
Кавалерия	Очень Редкое	–20
Мотопехота	Редкое	–10
Танки	Редкое	–10
Артиллерия	Редкое	–10
Авиация	Чрез. Редкое	–30

космодесант.

Важно отметить, что хотя эти крупные подразделения имеют в составе десятки и сотни тысяч человек далеко не все из них идут в бой. В пехотных подразделениях большая часть состава ориентирована на сражение. В танковых, авиационных, артиллерийских и кавалерийских частях лишь некоторые солдаты идут в бой на танках, животных или летательных аппаратах. Остальной состав состоит из пилотов и экипажей транспортов, командных и административных офицеров, а также громадных штабов, необходимых для поддержания сложной машины войны в порядке. Однако, поскольку боевая техника таких подразделений обычно надёжнее чем у обычного пехотинца, размеры их могут использоваться для определения Силы Подразделения.

Технический уровень

Технологическое различие в Империуме колоссально. Одна звёздная система может быть населена дикарями позднего каменного века, а соседняя — высокоразвитыми имперскими гражданами, проживающими в громадных ульях. Для отображения этого несоответствия есть пять технических уровней в соответствии с которыми можно набирать подразделения. Каждый технический уровень влияет на эффективность подразделения на поле боя.

Дикий: Подразделения из диких миров могут быть двух видов: ранний и поздний. На ранне-диких мирах, как правило, набирают пушечное мясо. Эти люди думают, что Исследователи с которыми они столкнулись боги или демоны, а также считают шкуры и копья ультрасовременными изобретениями. Поздне-дикие планеты населяют продвинутые примитивные культуры, развитием схожие с Бронзовым Веком, передовыми их технологиями являются металлические инструменты, оружие и броня, также они характерные сложным религиозным, социальным и государственным устройством. Дикие миры могут набирать исключительно пехотные подразделения.

Феодальный: Как описано на странице 353 **ОКП** феодальные миры населены деградировавшими людьми, технология которых или только что изучила чёрный порох или приблизилась к этому. Эти общества имеют сложное религиозное, социальное и государственное устройство и может выставить пехоту, некоторые виды артиллерии и традиционную кавалерию.

Индустриальный: Как и дикие, индустриальные миры бывают ранними и поздними. Ранне-промышленные миры имеют паровые технологии и сложное общественное устройство, а поздне-индустриальные открыли двигатель внутреннего сгорания и более развитые технологии. Ранне-промышленные миры могут создавать пехотные, артиллерийские и традиционные конные подразделения, обычно высококачественные. Поздне-промышленные миры могут выставить всё это плюс механизированную кавалерию и танковые подразделения, хотя они могут быть примитивными или не слишком качественными.

Технологический: Эти миры имеют различный уровень технологического развития, от информационной эры до начала космических исследований, лишь на несколько веков отстающие от Империума. Они могут создавать подразделения любого типа.

Передовой: Передовые миры имеют доступ к имперским технологиям. Как правило, они члены Империума или близки к этому, а их общество полностью соответствует таковому в мире-улье. Передовые миры могут создавать подразделения любого типа.

Качество солдат

Как и в случае экипажей кораблей, качество солдат может быть разного уровня подготовки, что определяет его модификатор и средний уровень умений и характеристик. Уровень характеристик и Боевого Духа указан в **Таблице 4-5: Качество НИП войск**.

Рекруты: Нижайшие из низших, рекруты, это крестьяне, подонки, преступники, сумасшедшие, бедняки и нищие тысяч миров. Обычно их используют в качестве пушечного мяса и нападения волнами, имеющие самые низкие Характеристики и Боевой Дух, им дают примитивное обучение, лазган и отправляют в пасть смерти. Рекруты имеются в каждой армии, например в качестве штрафных легионов Астра Милитариум.

Десятина: Чуть получше рекрутов, десятинные солдаты часто составляют основу сил планетарной обороны, Астра Милитариум и домашних войск вольных торговцев на всей территории Империума. Они могут набираться добровольно или по призыву, но, как правило, лучше оснащены, подготовлены и более надёжны в бою. Их Боевой Дух выше чем у рекрутов, но не намного, и их можно легко сломить страхом или суматохой боя.

Профессионал: Профессиональные солдаты бывали в боях и сделали ведение войны своей профессией. Профессионалами являются младшие офицеры, более привилегированные и опытные подразделения Астра Милитариум и многие наёмные отряды.

Ветеран: Ветераны участвовали в бесчисленных сражениях, теряли друзей и братьев по оружию, видели лучшие и худшие качества человека, и стали одними из лучших солдат на поле боя. Старшие офицеры и элитные подразделения Империума часто состоят из ветеранов. Их Боевой Дух весьма высок и почти нерушим.

Элита: Примерами элитных сил могут послужить Адептус Астартес, пугающие и уважаемые полки Сционов Милитариум Темпестус и лучшие наёмники. Это наиболее уважаемы, лучше снабжаемые, экипированные и опасные отряды на поле боя. Их Боевой Дух крайне высок и сломить их почти невозможно.

Таблице 4-5: Качество НИП войск

Качество солдат	Модификатор Приобретения	Умения и характеристики	Базовый Боевой Дух
Рекруты	+10	20	50
Десятина	+0	30	60
Профессионал	-10	40	80
Ветеран	-20	50	90
Элита	-30	60	100

Экипировка войск

Теперь, когда подразделения набраны следующий этап подготовки к войне состоит в их экипировке. В то время как наёмники и подразделения Астра Милитариум по счастью поставляются с собственным вооружением, транспортом и прочим оборудованием, в подразделении, которое вольный торговец набирает самостоятельно он сам выступает и как военачальник и как офицер снабжения. Для эффективных действий войск им необходимо ошеломляющее количество поставок. Наряду с вооружением, транспортом и бронёй, подразделениям также необходимо продовольствие, медицинское снаряжение, инструменты, походное снаряжение, униформа и иное разнообразнейшее снаряжение для поддержания их в лучшей форме. Это требует немалых трат тронов, как правило, куда больших чем сам наём людей. Для экипировки войск вольным торговцам доступны два варианта: оптовая закупка или снижение качества.

Оснащение отряда или армии может быть осуществлено либо Логистической Целью во время военного предприятия или провести как фоновое предприятие, пока игроки делают что-то более важное. В случае проведения фонового предприятия всегда есть риск, что что-то пойдёт не так, ведь работа возложена на помощников игроков. Это позволяет МИ создавать все осложнения которые он считает нужными и могущими дать зацепки для других приключений или проблем в предприятии. Для получения подробной информации о военных и фоновых предприятиях обратитесь к разделу Военные Предприятия на странице 178.

Снижение качества ради стоимости

Солдат лишь настолько хорош, как хороша его экипировка. Военные теоретики могут утверждать, что хорошее обучение может компенсировать плохую экипировку, но качество подготовки пехотинца не будет иметь значения, если его лазган не стреляет, а броня изорвана в клочья. К сожалению, при оснащении больших армий зачастую приходится чем-то жертвовать и солдатам приходиться обходиться тем что дали. Солдатская экипировка может быть трёх качеств: Низкого, Обычного и Хорошего. Эти рейтинги идентичны рейтингам Качества **из Таблицы 9-35: Модификаторы Приобретения** на странице 312 **ОКП** и имеют аналогичные модификаторы Приобретения. Это

Имперский полк

Полки Астра Милитариум являются специальными соединениями набранными имперскими планетами в качестве десятины Администратума. Сходные в организационном плане с бригадами и дивизиями, эти большие, многокомпонентные соединения поставляются в Астра Милитариум вместе с людьми и снаряжением. В зависимости от типа и населения родного мира, размер полка может варьироваться от батальона до дивизии. Предназначенные для самостоятельных и самодостаточных действий, полки Астра Милитариум состоят более мелких подразделений, таких как роты и батальоны (хотя в разных мирах под ними могут понимать подразделения различного размера) и может включать подразделения различных типов (пехота, артиллерия и некая логистике) для реагирования в различных ситуациях. Тем не менее, полки часто имеют определённую специализацию в зависимости от родного мира, например, тяжёлая пехота, танки, или артиллерия. Например, Элизийские десантные полки полностью аэромобильны, а Стальные Легионы Армагеддона в основном мотострелковые, что обусловлено производственными мощностями и суровым климатом родной планеты.

Если группа Исследователей сможет приобрести полк Астра Милитариум, она должна продемонстрировать хороший отыгрыш и успешно пройти проверки Приобретения, но получит комплексное и адаптивное боевое подразделение.

хрупкий баланс оснащения солдат. Хорошее снаряжение стоит дорого, но сохраняет войска счастливыми. Дешёвая, некачественная, скверная экипировка позволит сэкономить троны, но покупатель получает то, за что платит, а рисковать моральным духом войск ради экономии на мелочах глупо. Для получения более подробной информации смотрите **Таблицу 4-6: Модификаторы Боевого Духа** от качества оборудования.

Стандартизация снаряжения

Для простоты экипировки войск предполагается, что солдатское оборудование приобретается полным комплектом: оружие, броня, транспорт и прочее необходимое снаряжение. Когда экипировка солдата Хорошего качества, всё у него от шлема до сапог, оружие, всё в его карманах и даже его транспортное средство — Хорошего качества.

Таблицу 4-6: Модификаторы Боевого Духа от качества оборудования

Качество	Модификатор Боевого Духа
Низкое	-1к10
Обычное	0
Хорошее	+1к10

Транспортировка и развёртывание войск

После набора и экипировки армии осталось только переместить её туда где она нужна и развернуть на поле боя. Это требует специально приспособленных для перевозки людей и материальной части пустотных кораблей, сопровождения для их защиты и шатлов, десантных судов или десантных капсул для переправки с орбиты на поверхность. На поверхности, подразделения полагаются на свои транспортные средства, такие как танки, авиация или ездовые звери, если таковые были приобретены на этапе экипировки.

Если Исследователи не имеют необходимых кораблей и авиации под рукой или не сможет получить их просто от династии, они должны заключить контракт на транспортировку. Лучшим выбором для вольных торговцев станет союзный или дружественный вольный торговец или свободный капитан специализирующийся на перевозке войск. Их корабли уже оборудованы для этой задачи, заслуживают доверия и обычно оказывают дополнительные услуги. В противном случае, удобны частные военные компании, специализирующиеся на том, что известно как «пустотный трансферт», профессиональной перевозке людей и материальной части между военными зонами. Важно отметить, что Имперский

Флот может оказаться и не готов к оказанию помощи в пустотной транспортировке. Как правило, это зависит от Патента и отношений вольного торговца с Флотом — адмирал скорее поможет уважаемому вольному торговцу чем практически пирату. Однако, вольные торговцы уважаемы в Империуме и их полномочия реквизировать включают и Имперский Флот. Тем не менее, Флот вряд ли станет перевозить неимперские силы.

Транспортировка и высадка войск можно провести либо как Логистическую Цель в военном предприятии, либо как фоновое предприятие пока игроки занимаются более важными задачами. В случае проведения фонового предприятия всегда есть риск, что что-то пойдёт не так, ведь работа возложена на помощников игроков. Для получения подробностей о Фоновых предприятиях обратитесь к Into the Storm. Это позволяет МИ создавать все осложнения которые он считает нужными и могущие дать зацепки для других приключений или проблем в предприятии. Для получения подробной информации о военных и фоновых предприятиях обратитесь к разделу Военные Предприятия на странице 178.

Псы войны

"Смерть, война и Бог-Император!"

— традиционный тост наёмников

Долгие эоны человеческого существования наёмники были фактором на полях сражений. Возможно, они являются второй древнейшей профессией, сражаясь за монету — в противоположность тем, кто дерётся по приказу лидера или бога — и их будут воспринимать с большей или меньшей долей благосклонности или презрения до тех пор, пока человек ведёт войны. Наёмники участвовали почти во всех когда-либо ведущихся войнах. На сегодняшний день существует огромное количество действующих в галактике организаций наёмников, начиная от небольших компаний отдельных бойцов, до целых планетарных сил самообороны проданных беспринципным губернатором пограничной планеты. Многие наёмники даже не люди — наиболее известны круты и локсатли, последние известны печально.

В целом, Империум терпит существование наёмников, до тех пор, пока они не вмешиваются в его важнейшие интересы. В целом, они не представляют собой проблемы, так как у большинства наёмничьих банд нет собственных космических кораблей, а, следовательно, размах их операций ограничен одной звёздной системой или планетой. Другим ограничивающим фактором является то, что Адептус Терра Империума предпочитает вводить наёмников в Астра Милитариум чем нанимать их. Однако, вольные торговцы в пространстве Коронус готовые клиенты для наёмников, способные не только нанимать их, но и переправить их в отдалённые зоны боевых действий. Из этого следует, что в Пространстве и Каликсиде присутствует множество рот наёмников, достаточно много по настоящему могущественных для создания неформальных правил своей деятельности.

Уложившиеся в почти 3.000 страниц, этот документ, Милитис Лекс Легис, составленный во время бурных лет после основания сектора, стремится направить наёмные роты действующие в секторе Каликсида (и в меньшей степени в Пространстве). Он существует для того, чтобы наёмники не конкурировали незаконно, избегали дорогостоящих распрей и, самое главное, не навлекали на себя гнев Империума, способного уничтожить многих за грехи некоторых. Документ грубо очерчивает правила найма или работы наёмника и соглашается ограничить ряды тех кто может нанять армию, предоставляя ограниченное количество *Пакто Милитус*. Это Солдатское Соглашение даёт владельцу право собирать и тренировать профессиональных солдат для конкретных целей — ведения войны с целью получения прибыли. Милитис Лекс Легис приводится в действие объединённой мощью подписавшихся наёмных рот, которые обязались силовым путём преследовать того, кто нарушает эти правила или работает вне их. Наёмники не содержат постоянную организацию, но согласились направлять своих представителей на встречи, которые проходят раз в пять лет в Латунном городе на Сцинтилле.

Но, без сомнения, наиболее важной частью пакта является Положение X — которое гласит, что любой держатель Пакто Милитус, собирающий военные силы для попыток навредить или свергнуть Империум, будет уничтожен своими товарищами, иначе гнев Империума падёт на них всех.

Договор наёмника

Переговоры с наёмниками требуют долгих торгов, ведь договариваться приходиться и сильными, а иногда и жестокими личностями, в некоторых случаях идя по самому краю Имперского Закона. Наиболее важной частью любых переговоров с наёмниками являются услуги договорного посредника. Посредники представляют собой смесь судебника и переговорщика, профессионального сводника, зарабатывающего на жизнь помощью вольным торговцами и организациям наёмников в заключении договоров и изучении имперских законов и Милитис Лекс Легис. Составленные посредником договора часто считаются наиболее ценным активом во владении наёмных рот и многие человеческие

Братство и Милитис Лекс Легис

Братство — чрезвычайно свободно-связанная организация наёмных рот, в которую входят как одиночки, так и группы в несколько сотен (с то и больше) человек действующие в Пространстве. Братство поддерживает присутствие в Пространстве, в Порту-Странствие, Поступи и небольшие заставы на Надуеше и Зейте.

В Братстве есть интересная традиция — все принятые недавно принятые члены до становления полноправными членами обязаны служить новобранцами. Они должны сами обеспечить себе снаряжение и вооружение, на практике это означает, что роты Братства состоят из нескольких элитных солдат сопровождаемых группой плоховооружённых и в целом заменяемых новобранцев. Братство обязуется заплатить за попавшего в плен полноправного члена выкуп установленного размера и предоставляет членам некоторую страховку на случай профессионального травматизма. В свою очередь оно ожидает от тех кто работает под его покровительством следования определённым регламентам, многие из которых взяты из Милитис Лекс Легис. Вот некоторые из них.

- **Верность**: Профессионал никогда сознательно не отречётся от Империума Человечества или Братства, а все контракты оставляют за наёмником право отказаться от сражения, но не поднимать оружие против них.
- **Надёжность**: Наёмник никогда не заключает «джентльменское соглашение» при найме. Доверяй Братству или своим товарищам, но нанимателю — никогда. Любые соглашения на оказываемые услуги должны быть надлежащим образом заверены посредником. Нарушение этого священного контракта или любой его части является для наёмника или роты причиной немедленно прекратить отношения с нанимателем и сообщить Братству о нарушении.
- **Профессионализм**: После заключения контракта лояльность наёмника или роты нанимателю важнее всего. Все положения священного контракта должны быть выполнены столь быстрым и эффективным образом каким это возможно. Наёмник будет вести себя как компетентный профессионал, иначе он будет исключён из Братства, а его жизнь станет неустойкой.

предпочитают работать по ним.

Посредники стараются остаться заметными и легкодоступными, а потому их можно найти на Поступи, в Порту-Странствие, а также в бурном и опасном Латунном городе на Сцинтилле. За свои услуги они берут немалую комиссию с обеих заинтересованных сторон, а широкая сеть контактов, союзников и пособников в управлении Сектором делает посредников незаменимыми в наёмническом бизнесе. Разумеется, заинтересованные работодатели могут попытаться обойтись без посредника и заключить контракт напрямую с наёмниками, но посредник даёт гарантии и для нанимателя и для нанимающегося, гарантируя, что ни одна сторона не предаст другую.

Работа наёмником

Вольные торговцы-наёмники не редкость. К жизни наёмника вольные торговец обращается по многим причинам. Возможно его династия в упадке и нуждаются в тронах. Возможно ему нравится трепет битвы. Возможно он сражается по какой-либо иной, неведомой причине. В любом случае, из вольных торговцев, как правило, выходят отличные предводители наёмников.

Обычно, у них есть военные знания и нужные для командования лидерские качества, а также ресурсы для экипировки и содержания. Любой вольный торговец желающий стать наёмником или основать свою наёмную роту должен сначала, если он не имеет Патента Военачальника, попробовать приобрести Пакто Милитус. Если и когда он это сделает, а это может стать приключением само по себе, он сможет решить, сотрудничать ли с существующей организацией, такой как Братство, или дести дела самостоятельно.

В любом случае, Исследователи могут найти услуги договорного посредника полезными. С его помощью они должны начать планирование бизнес-плана, решив, основывать ли собственно роту или действовать в качестве небольшого подразделения со своим кораблём в качестве базы. Также Исследователи должны разработать устав, в котором указать, за какую работу они возьмутся, ограничения, если таковые есть, и другую важную информацию, которая должна быть в учредительных документах компании такого профиля. После того как все необходимые контракты подписаны, а взятки заплачены, игроки готовы отправиться в новое путешествие в качестве наёмников.

Инструкция к экипировке 484-ого

Да будет вам известно, что имперский пехотинец должен лично и постоянно нести все эти предметы. Хотя они и находятся в его распоряжении, они остаются собственностью святого Бога-Императора. Солдат должен защищать свой комплект своей жизнью. Повреждение или утрата любых предметов, особенно Его Священного оружия или доспехов, приведёт к строгим дисциплинарным мерам, вплоть до смертной казни.

Меморандум Департаменто Мунитorум VMMMDCCCLXXXVIII

Униформа и доспехи
Полковая боевая униформа
Нательная рубаха x4
Пара носок x5
Нижнее бельё x5
Шинель
Комбинезон для плохой погоды
Боевые сапоги
Благословенная флак-броня
Несомое снаряжение
Ламповый набор стандартного выпуска
Рюкзак с внутренней рамой
Благословенный шлем с микробусиной
Комплекты для обслуживания оружия и снаряжения
Благословенный лазган стандартного выпуска
Многоцелевой набор инструментов
Штык/ боевой нож с ножнами
Автопистолет или лазпистолет (только офицеры) с четырьмя запасными обоймами и кобурой
фраг гранаты x4
Ремонтный комплект для оружия
Полевые инструменты
Шанцевый инструмент
Плотничный топор
Запасные обоймы x4
Гетры
Личное имущество
Мешок с песком
Столовые принадлежности
Медпакет
Фляга
Джутовый мешок
Пенка
Полевой бинокль
Противогаз
Запасные шнурки
Пайки
Армейский жетон
Палатка со всеми принадлежностями (на двоих)
Свисток
Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа
Клейкая лента
Разжигатель огня
Несессер

Я нашла это идя по одним из самых глубоких дата-хранилищам Истреба. Другие записи имеющиеся в файлах показали, что когда-то давно корабль участвовал в перевозке и вторжении в мир называемый Отдых Далета. Анарные отсеки Истреба были полностью заняты штурмовыми аппаратами и истребителями Гром, а трюмы занимал полк Астра Милитариум, 484-ый Кадианский.

Нет информации о том, где этот мир находился или когда произошла эта война. Было ли это в Каликсиде, во времена Анжуйского крестового похода? Или это происходило за пол-галактики отсюда. Эти забытые записи напомнили мне, насколько стар мой корабль и я надеюсь, что ещё многие капитаны увидят это когда меня не станет.

— Хорн

Крупномасштабные войны

"Каждая стратегия хороша до первого контакта с врагом."

— майор Экскрин Доломет, 3-й Бронтских Длинных Ножей

Сейчас начнётся кульминация недель или месяцев планирования и напряжённой работы, сейчас войска покинут десантные корабли и нападут на врага. Ради этого момента Исследователи потратили многие часы набирая и снабжая армии, составляя планы сражения, и устанавливая условия победы, а теперь пришло время её завоевать. Однако, когда начинается сражение и список жертв растёт, а боевые линии сходятся и рушатся, осторожность и предусмотрительность пропадают в тумане войны.

После столь долгого планирования игроки должны желать играть активную роль в войне и желание это стоит поощрить. Ниже приведены новые правила, позволяющие игрокам и МИ определить, сколько контроля над войной они хотят.

Вступление в драку

После того, как военные планы утверждены, пехота проинструктирована, а войска размещены на позициях пришло время для сражения. Полномасштабная война с огромными армиями и сложными боевыми построениями достаточно сильно отличается от быстрых и опасных боёв на кинжальной дистанции к которым привыкли игроки. Выход на позиции для атаки может занять несколько часов или дней, ведь тактическая обстановка постоянно меняется. Разведчики разворачиваются, артиллерия ведёт огонь, временные лагеря создаются и разрушаются, всё это происходит ещё до того, как солдаты смогут увидеть друг-друга. Сама битва может занять несколько дней или недель пока подразделения окапываются, обстановка затрудняет передвижения, а свежие резервы вступают в бой. Все эти слагаемые долгой и утомительной победы требуют специальных правил для времени и правильного его расчёта.

Застань противника без штанов

Неожиданность оказывает виляние на первый Стратегический Раунд крупномасштабного сражения. Как и в личных схватках, МИ определяет, основываясь на действиях игроков, НИП и месте действия, какие именно подразделения захвачены врасплох.

Ниже приведены примеры, от которых МИ может отталкиваться для определения неожиданности.

- **Интеллект**: Осведомлённый о местоположении врага умный командир всегда возьмёт верх и так выведет своё подразделение на удобную позицию для атаки что враг не узнает о его присутствии до последнего момента.
- **Ландшафт**: Хитрый командир использует особенности местности пытаясь захватить врага врасплох. Горы, кратеры, долины и леса можно использовать для сокрытия подразделения от лишних глаз.
- **Погода и освещение**: Заметить подразделение в ясный, солнечный день значительно проще чем под покровом тумана или ночью. Как и в случае местности, умный командир постарается прикрыть передвижения своих людей любыми доступными природными явлениями. Хотя ненастная погода и ночная тьма безусловно скрывает подразделение от врага, она же усложняет совершение любых действий, из-за сильно ограниченной дальности видимости и других факторов.
- **Разведка и предательство**: Иногда подразделение внедряет отдельных солдат или маленькую группу во вражеское подразделение для сеяния неразберихи и добычи разведывательной информации. Отдельный разведчик может прикидываться солдатом вражеской части и передавать важные данные своему командованию, давая родной части преимущество в бою. Вражеский отряд, в который проник предатель, может совершить проверку Внимательности, модифицированную на усмотрение МИ, для обнаружения и устранения шпиона.

Подразделения могут совершать проверки Бдительности для обнаружения приближающегося противника используя свои Характеристики, получая бонусы за экипировку и штрафы за рельеф и природные условия. Использование вышеизложенных принципов, как любых других которые он считает нужными, позволяет МИ определить какие подразделение на начало боя застигнуты врасплох. Любые атакующие, захватившие противника врасплох, наносят +10 дополнительных очков повреждения в первом Стратегическом Раунде.

Ходы, Раунды и время на поле боя

Как только взорвался первый снаряд время на войне идёт по другому, так же как и в бою звездолётов описанному на странице 240 **ОКП**. Первоначальное развёртывание, перемещение людей и техники с главных баз или кораблей на передовые базы происходит в Повествовательном Времени. Это отображает затишье перед бурей, позволяет Исследователям в последний момент поправить планы битвы и экипировку, а МИ создаёт возможность осложнить жизнь персонажам нарушив связь или исказив приказы.

Однако, после начала боя стартует и Структурированное Время. В наземном, как и в космическом, бою структурированное время разбивается на Стратегические Раунды и Стратегические Ходы. Стратегический Раунд длится около четырёх часов, в течении которых каждое крупное подразделение участвующее в боях делает Стратегический Ход. Стратегические Ходы происходят одновременно, но подразделения двигаются, а атакуют и обороняются в порядке инициативы. Стратегический Раунд завершается, когда все участвующие в сражении подразделения закончат свои Стратегические Ходы.

Обзор крупномасштабного сражения

В начале Стратегического Раунд МИ и игроки совершают действия для определения хода событий, подобные необходимым в личном бою. Хотя действия и сходны, между ними есть фундаментальные различия. Они заключаются в следующем.

Неожиданность

В крупномасштабных сражения одно подразделение может застать другое врасплох. Перед началом сражения МИ должен определить, застигнуто ли одно подразделение врасплох.

Инициатива

В начале каждого стратегического раунда подразделение, или, если используются подробные правила элементов и сочетаний, элемент делает бросок 1к10 и добавляет свой Бонус Характеристики, это определит инициативу подразделения. Бонус Характеристики подразделения основывается на его качестве и указан в **Таблице 4-5: Качество НИП войск**. Если в руководстве подразделением есть игрок, он не прибавляет свой бонус инициативы к инициативе всего подразделения. Более подробная информация о инициативе в крупномасштабных сражениях находится во врезке.

Совершение ходов

После определения инициативы и отдачи приказов, подразделения делают Стратегические Ходы в порядке убывания, начиная с наибольшей. В течении Стратегического Хода подразделение может выполнить один Приказ. Все игроки размещённые в подразделении также могут совершать длительные действия для помощи отряду.

Окончание Стратегического Раунда

После окончания Стратегического Хода каждого участвующего подразделения Стратегический Раунд заканчивается. Так будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не добьётся чистой победы или не выполнит установленную Стратегическую Цель. Подробное описание Стратегических Целей находится в разделе Военные Предприятия на странице 178.

Приказы

Приказы — специальные инструкции подразделению, отдаваемые удалённо или приданным Исследователем. За Стратегических Ход подразделение может выполнить только один приказ, такой как Переместиться, Атаковать или Окопаться. Приказы могут отдаваться как из тылы, так и приданным Исследователем.

Приказы отданные из тыла считаются, например отданными вольным торговцем с борта своего флагмана, и исполнение контролируют НИП-офицеры подразделения. Это похоже на делегирование действий НИП-экипажу, как описано в боковой панели на страницы 242 **ОКП**. При совершении поверки Умения или Характеристики во время исполнения приказа из тыла, отданного скорее всего вольным торговцев, используются Умения и Рейтинг Характеристики подразделения, которые можно найти в **Таблице 4-5: Качество НИП войск**. Хотя это позволяет целиком делегировать ответственность подчинённым, они, как правило, менее квалифицированны и имеют более низкие характеристики чем Исследователи, а потому чаще ошибаются.

Если Исследователи являются частью подразделения, обычно занимая руководящую должность, они считаются Приданными этому подразделению. Приказы отданные Приданным Исследователем исполняются на основе умений и рейтинга Характеристики Исследователя. Это отображает полезность личного руководства и постоянного присмотра за войсками.

Атаковать

Наиболее простой и распространённый Приказ, это атака. Он предполагает не более чем атаку позиций врага

и его уничтожение или отступление. Если два подразделения находятся в контакте друг с другом они нападают друг на друга. См. стр. 174.

Переместиться

Перемещающееся подразделение передвигается полным движением. Это один из самых простых Приказов и немногим более чем передвижение подразделения из одной точки в другую. Подразделение перемещается в походном порядке и будучи атакованным действуем менее успешно. Подробности о перемещении и сражении описаны в боковой врезке «О перемещении».

О перемещении

Подразделение перемещающееся из одного места в другое может быть внезапно атакованным противником. Подразделение выполняющее приказ Переместиться считается находящимся в походном порядке и не готово к бою. Если подразделение атакованное врагом было в состоянии Перемещение, оно застигнуто врасплох и в оставшейся части Стратегического Хода бросает на 1 кубик урона меньше.

Ландшафт и укрытия

Когда подразделения двигаются по природному или техногенному ландшафту они получают преимущества этой местности. Во время боя подразделение получает укрытие, размер которого определятся занимаемой им местности. Размер укрытия остаётся постоянным, пока подразделение не перейдёт на другую позицию с другим ландшафтом. Очки укрытия полученные из других источников, таких как Воздушное Патрулирование и Окапывание, является кумулятивным и складываются с базовыми для ландшафта.

Ландшафт также препятствует движению подразделений, давая Исследователям и МИ ещё один фактор для рассмотрения при развёртывании сил. Безусловно, тяжёлое танковое подразделение может быть размещено в трудном ландшафте. Оно будет иметь хорошее укрытие, пока не прибудет противотанковое подразделение и не устроит танкам ад, ведь представляют собой лёгкую мишень. Есть пять основных типов ландшафта:

- **Открытая Местность**: Открытая Местность может состоять из обширных равнин или покатых холмов, без многочисленных деревьев, скал или других препятствий. Открытая Местность не даёт укрытия и не ограничивает передвижение подразделений.
- **Пересечённая Местность**: Кустарники, древние руины, разрушенные города, снег, мелкие болота и пустыни являются примерами пересечённой местности. Пересечённая Местность даёт 2 очка укрытия и снижает скорость передвижения на 25%.
- **Слабая Урбанизация**: Слабая Урбанизация может быть чем угодно, разросшимся феодальным городом, автоматизированной фабрикой или небольшим хабом. Слабая Урбанизация даёт 1 очко укрытия и снижает скорость передвижения на 25%.
- **Трудный Ландшафт**: Горные хребты, густые леса, глубокий снег и раздробленные ледяные поля являются примерами трудного ландшафта. Трудный Ландшафт даёт 3 очка укрытия и снижает скорость передвижения на 50%.
- **Мощная Урбанизация**: Мощная Урбанизация встречается в ульях, на борту космических станций и глубоко в недрах миров кузниц. Она крайне плотная с многочисленными укрытиями. Мощная Урбанизация даёт 5 очков укрытия и снижает скорость передвижения на 75%.

Продвигаться Осторожно

Хотя скорость, как правило, весьма важна на поле боя, иногда лучшая часть доблести это осмотрительность, осторожность также приветствуется. Подразделение выполняющее приказ Продвигаться Осторожно движется медленно и остаётся готовым к любым угрозам. В течении Осторожного Продвижения подразделение перемещается на половину своей скорости, но не получает штрафа при столкновении с врагом. Подробности о перемещении и сражении описаны в боковой врезке «О перемещении».

Штурмовать

Ничего не поражает боевой дух врага сильнее чем старый-добрый натиск, будь то штыковая атака бешено орущей пехоты или молниеносный удар кавалерии. При успешной **Серьёзной (+0) проверке Запугивания** атакующее подразделение ошеломляет вражеское подразделение столь сильно, что оно теряет 1к10 Боевого Духа и наносит на 1к10 меньше урона атакующему во время оставшейся части Стратегического Раунда.

Патрулировать в Воздухе

Авиационные подразделения совершающие воздушное патрулирование над полем боя готовы при возможности атаковать воздушные и наземные цели противника, а также обеспечивают воздушную поддержку дружественным наземным подразделениям. Подразделение патрулирует область площадью 50 квадратных километров и будет перехватывать любые авиационные подразделения противника с которыми столкнётся.

Окопаться

Подразделение которое готовится к длительному бою может окопаться. Оно создаёт крепкое укрытие, строит полевые укрепления (траншеи, насыпи, укрытия и прочее) и окапывается. При успешной **Серьёзной (+0) проверке Учёных Знаний (Тактика Империалис)** подразделение качественно окапывается и получает 10 очков укрытия. Если подразделение проваливает эту проверку, оно также строит укрепления и копает окопы, но делает это плохо и получает только 5 очков укрытия.

Планетарная бомбардировка

Космические корабли зависшие на низкой орбите могут оказаться весьма полезными, для наземных сил, поскольку звездолёты могут осуществлять орбитальную бомбардировку. Наносимый урон и затрагиваемая планетарной бомбардировкой площадь зависит от типа использованного орудия. Урон наносимый макроорудиями и лэнсами различен для крупных подразделений он один, а для техники и отдельных лиц он другой.

Крупные подразделения попавшие под планетарную бомбардировку немедленно теряют немало Силы Подразделения, поскольку десятки или даже сотни человек личного состава мгновенно умирают. Подразделение пережившее планетарную бомбардировку немедленно ломается и бежит с поля боя, однако, приданный Исследователь может совершить **Напряжённую (-40) проверку Командования**, успех позволит ему сохранить контроль над выжившими. Любой попавший под планетарную бомбардировку получает урон как обычно, с использованием его брони, укрытия и личного бонуса Выносливости. Парировать или уклониться от этого повреждения невозможно. Ели они не убиты на месте, они безусловно тяжело ранены и нуждаются в немедленной медицинской помощи, если конечно хотят выжить. Также МИ может не ограничивать себя в применении иных состояний или эффектов, таких как глухота, психическая травма или постоянная парализация для выживших.

- **Лэнсы**: При использовании лэнсов для планетарной бомбардировки область первичного воздействия сравнительно мала, обычно, не более нескольких сотен метров. В этой области всё уничтожено, без малейших шансов на выживание. Однако, образующаяся взрывная волна затрагивает площадь около квадратного километра, на ней загораются здания и выкипают водоёмы, остаётся немногим более чем пепел и расплавленные камни. Повреждения: крупные подразделения 75+5к10 Силы Подразделения, отдельные личности и техника 5к10+10 Э, Пробивание 6 (за исключением случая, когда индивидуум находится в области первичного воздействия, тогда он немедленно умирает или тратит Очко Судьбы).
- **Макробатареи**: Макробатареи обстреливают свою цель огромными, с жилой блок, артиллерийскими снарядами, ракетами, кипящими зарядами плазмы или трещащими лазерными лучами. Как и для лэнса, каждый снаряд или энергетический заряд задевает сравнительно небольшую площадь, порядка нескольких десятков метров в поперечнике, и всё задетое непосредственно снарядом уничтожается. Однако, сила взрыва килотонн взрывчатки образует пожары и адские взрывные волны влияющие на десятки километров. Повреждения: крупные подразделения 40+5к10 Силы Подразделения, отдельные личности и техника 4к10+5 , Пробивание 4 (за исключением случая, когда индивидуум находится в области первичного воздействия, тогда он немедленно умирает или тратит Очко Судьбы).

Примечание: Практичный игрок заметит, что информации по использованию вирусных бомб, циклонных торпед и другого оружия для Экстерминатуса используемого Империумом, нет. Эти виды оружия выходят за рамки этих правил и обычно лежат за пределами возможностей даже самых могущественных династий вольных торговцев.

Выйти из Боя

Подразделение выходит из боя, когда нужно перегруппироваться и отдышаться, но не бежать. При успешной **Сложной (-10) проверке Командования** подразделение отходит из контакта с противником, выходит из зоны действия его орудий, уходит в глухую оборону и зализывает раны. Успешно вышедшие из боя подразделения считаются в начале следующего Стратегического Хода окопавшимися и получают все преимущества этого действия. Провал означает, что подразделения не удалось выйти из боя и оно находится в состоянии паники и растерянности. Любые боевые проверки, совершённые провалившим проверку на Выход из Боя, получают штраф -10, поскольку оно пытается перегруппироваться и собрать отставших и бегущих солдат. Это действие можно повторить после двух Стратегических раундов и успешной **Тяжёлой (-20) проверки Командования.**

Нанести отвлекающий удар

Нанесение отвлекающих ударов — давняя традиция, подразделение наносит удар по ложной цели, дабы отвлечь внимание от истинной. При успешной **Сложной (-10) проверке Обмана** подразделению удалось полностью обмануть врага и отвлечь его от настоящей цели. Атакующий наносит дополнительно +5 очков урона настоящей цели в течении 1к5 Стратегических Ходов, в это время враг приходит в себя и пытается защитить то, что ранее не собирался. Если отвлекающий удар не удался, враг разгадал хитрый план и атакующее подразделение считается застигнутым Врасплох оставшуюся часть Стратегического Раунда, поскольку подразделение ожидало от врага совсем иных действий.

Атаковать с Фланга

Атака с фланга позволяет атаковать вражеское подразделение во фланг. При успешной **Ординарной (+10) проверке Учёных Знаний (Тактика Империалис)**

или **Серьёзной (+0) проверке Общих Знаний (Война)** или **Сложной (-10) проверке Логики** атакующий успешно занял позицию на фланге противника, захватил его потерявшим бдительность и окружил его эффективно ограничивая его подвижность. Подразделение, успешно зашедшее другому во фланг, наносит дополнительно +1о очков урона за 1к5 Стратегических Раундов, пока враг маневрирует пытаясь отреагировать на новую угрозу. Провал приводит к тому, что атакующий просто не смог выйти на нужную позицию и никаких бонусов не получает. Однако, МИ может дать защитнику шанс на контратаку (бонус к атаке) поскольку порядки атакующего нарушены.

Форсированный марш

Иногда максимальная скорость подразделения недостаточна. Если подразделение должно срочно прибыть куда-либо оно может гнать своих людей и машины на пределе возможность, выжимая из них всю скорость. При успешной **Сложной (-10) проверке Выносливости** подразделение в этом Стратегическом Ходе может пройти вдвое большее количество километров. Оно придёт куда нужно, но подразделение устанет и будет получать штраф -1о ко всем проверкам и бросает на 3 кубика меньше для определения урона пока не отдохнёт как минимум один Стратегический Ход.

Прорыв

Подразделение может прорваться сквозь врага для быстрого передвижения сквозь вражеские порядки, рассеивания их или для отделения врага от поддержки. При Прорыве подразделение совершает **Тяжёлую (–20) проверку Командования или Запугивания** чтобы сплотить войска перед почти самоубийственным манёвром. Успех позволит атакующему достичь своей цели (рассеять, уничтожить, отрезать или пройти сквозь врага), но обороняющееся подразделение наносит атакующему 1к1о очков дополнительного урона. Если проверка провалена, подразделение отходит назад, а обороняющийся наносит атакующему 2к1о очков дополнительного урона.

Стратегическое Отступление

Отступление, печальная, но зачастую необходимая часть боя. Командование подразделения может решить, что осмотрительность — лучшая часть доблести и попробовать отступить с поля боя. Для попытки произвести Стратегическое Отступление подразделение должно сделать **Тяжёлую (–20) проверку Командования**. При успехе, подразделение отступает с поля боя на половину своей скорости, фактически покидая поле боя. Пока подразделение отступает, любые атакующие его подразделения наносят ему на +5 очков урона больше. Неудача приводит к тому, что подразделению не удалось выйти из боя и оно находится в состоянии паники и растерянности. Любые проверки, совершаемые подразделением провалившим проверку на Стратегическое Отступление, получают штраф -1о на два следующих Стратегических Раунда, поскольку оно пытается перегруппироваться и собрать отставших и

Примечание о авиации

Хотя вышеприведённые Приказы создавались для сухопутных войск, авиация также может их использовать. ВВС доступны следующие Приказы: Переместиться, Продвигаться Осторожно, Выйти из Боя (хотя и без преимуществ окапывания), Атаковать с Фланга, Форсированный Марш (называемый в данном случае Полный Газ), Стратегическое Отступление, Атаковать, Штурмовать, Нанести Отвлекающий Удар и Прорыв. Некоторые Горячие Точки также могут включать ВВС.

Стратегическое Отступление

Отступление, печальная, но зачастую необходимая часть боя. Командование подразделения может решить, что осмотрительность — лучшая часть доблести и попробовать отступить с поля боя. Для попытки произвести Стратегическое Отступление подразделение должно сделать **Тяжёлую (–20) проверку Командования**. При успехе, подразделение отступает с поля боя на половину своей скорости, фактически покидая поле боя. Пока подразделение отступает, любые атакующие его подразделения наносят ему на +5 очков урона больше. Неудача приводит к тому, что подразделению не удалось выйти из боя и оно находится в состоянии паники и растерянности. Любые проверки, совершаемые подразделением провалившим проверку на Стратегическое Отступление, получают штраф -1о на два следующих Стратегических Раунда, поскольку оно пытается перегруппироваться и собрать отставших и бегущих солдат.

Соприкосновение с противником

Если элементы одного подразделения находятся на расстоянии одного километра от элементов другого подразделения они считаются находящимися в контакте и могут вступать в бой друг с другом. Это не значит, что все бойцы находятся в области одного километра или даже то, что все солдаты участвуют в бою. Это просто означает, что подразделения достаточно близко для того, чтобы увидеть друг-друга и нанести урон, а бой начался всерьёз. Как уже говорилось бой может, на усмотрение МИ, начаться неожиданно.

Это логично для подразделений идущих в бой лично, вроде танков или пехоты, но артиллерия и авиация действуют несколько по другому. Подразделения ведущие огонь с закрытых позиций, то есть артиллерия и авиация, могут атаковать за горизонт и имеют характеристику дальность (указанную в описании) показывающую, насколько далеко они могут вести огонь. Например подразделение средней артиллерии имеет дальность в 20 километров, что оно находится в контакте с подразделением удалённым от него на 20 километров. Подразделение может атаковать врага, но он не может атаковать в ответ.

Атака подразделениями

Во время контакта, когда одно подразделение находиться в зане досягаемости от другого, каждое подразделение совершает бросок на нанесение повреждений другому (возможны варианты, например в случае артиллерии, когда атакуемое подразделение не может вести ответный огонь, в таком случае оно просто страдает). Никаких проверок не требуется, подразделения просто должны находиться на нужном расстоянии. Это отображает огромное число сражающихся солдат, столь огромное, что одна проверка просто не сможет охватить всё сражение.

При каждом броске урона вражеское подразделение отнимает от результата своё значение брони и укрытия. Оставшийся урон наноситься Силе Подразделения подразделения. **Если подразделение имеет укрытие, оно добавляет его значение к своей броне до снижения урона.**

В целом подразделение атакует и атакуется всеми подразделениями с которыми контактирует в течении Стратегического Раунда наземного боя, хотя офицеры могут приказать не атаковать определённое подразделение.

Атака авиации

Наземные подразделения не относящиеся к ПВО наносят авиации половину нормального повреждения. Это отражает тот факт, что даже не приспособленные к борьбе с авиацией наземные подразделения могут защищаться от неё.

Потери и сплочённость подразделения

Когда сражение разгорается и число жертв растёт, эффективность и сплочённость подразделения начинает таять. За каждые 10 потерянных в бою очков Силы Подразделения оно теряет 1к10 очков Боевого Духа. За каждые 20 потерянных очков Боевого Духа подразделение получает -5 ко всем Характеристикам и всем проверкам, а любой Исследователь занимающий офицерскую должность получает -5 ко всем проверкам Командования и Общительности. Когда Боевой Дух подразделения падает до половины максимальной, подразделение должно совершить проверку Боевого Духа путём броска на базовый Боевой Дух, который определит, сломлено ли подразделение. Если проверка пройдена, подразделение продолжает бой, но должно сделать ещё одну проверку Боевого Духа когда она достигнет 25%. Если Исследователь с соответствующими умениями придан подразделению он может совершить **Серьёзную (+0) проверку Командования**, успех которой сплотит подразделение и даст ему +10 к любой проверки Боевого Духа. Если подразделение провалило проверку Боевого Духа или, в редких случаях, очки Боевого Духа закончились, но боеспособность оно сохранило, подразделение раскалывается, а его остатки бегут с поля боя.

Подразделение чья Сила Подразделения уменьшилась до нуля считается сломленным и небоеспособно пока не доукомплектовано, отремонтировано и не пополнено. Это не значит, что все солдаты и материальная часть уничтожены, просто подразделение полностью потеряло боеспособность по причине многочисленных потерь личного состава, техники и тыловых служб. Потери могут быть восстановлены благодаря проверка Содержания, но Исследователям должны быть доступны нужные ресурсы (например люди или оружие).

Пример

Третий Гренадерский сражался с мерзкими орками несколько часов и понёс потери. В общей сложности он потерял 40 очков Силы Подразделения и 16 очков Боевого Духа. Отряд сильно потрёпан, потерял нескольких офицеров и отрезан от подкреплений, но крепко стоит лицом-к-лицу с зелёной волной. Если отряд потеряет ещё 6 очков Боевого Духа, то ведущий их в бой или любой ПИ приданный третьему Гренадерскому должен будет сделать проверку Боевого Духа, модифицированный в случае успеха проверки Командования, который покажет, удерживает ли подразделение позиции.

Боевой Дух и Сила Подразделения

Сила Подразделения отражает возможность получения потерь в бою и общей эффективности отряда в бою. Она отличатся от Боевого Духа тем, что подразделение может лишиться Силы Подразделения, но сохранить Боевой Дух и наоборот.

Небольшие подразделения могут лишиться Силы Подразделения за один или два Стратегических Хода, но сохранить свой Боевой Дух. Это отражает тот факт, что небольшое подразделение можно быстро уничтоженнить, но выжившие сохранят честь мундира и верность товарищам. Это позволяет подразделению, насыщаясь новобранцами, восстанавливаться снова и снова.

Крупные подразделения, такие как дивизии и армии, состоят из многочисленных небольших отрядов и могут иметь десятки тысяч бойцов, но теряют Боевой Дух быстрее Силы Подразделения. Крупные подразделения невероятно мощны, и могут выдержать страшные потери, но продолжать сражение. Однако, если командование, поддержка и логистика уничтожены, подразделение быстро теряет Боевой Дух, несмотря на фактическую возможность сражаться. Крупное подразделение полностью утратившее Боевой Дух раскалывается на составляющие его небольшие отряды которые скорее всего сбегут с поля боя если их не возьмут под контроль немедленно.

Горячие Точки

В крупномасштабной битве есть моменты в которых Исследователи могут непосредственно повлиять на ход сражения, такие события называются Горячими Точками. Это может быть вызов авиаудара в решающий момент, разведка вражеских позиций или атака и убийство вражеского командира прямо во время битвы. Горячие Точки являются поворотными моментами в битве, в которых судьба многих зависит от действий нескольких решительных и умелых. Также это шанс для Исследователей лично поучаствовать в битве и не оставлять всё самое интересное помощникам.

В создании Горячих Точек должны принимать участие и МИ и игроки. В идеале, это происходит в разгар боя в качестве реакции на ход сражения. В таком случае, или МИ создаёт ситуацию в которую встраивается Горячая Точка или игроки предлагают использовать Горячую Точку для разрешения ситуации. Горячие Точки могут быть простыми, с участием одного игрока и нескольких проверок Умений, или комплексными, например настоящим боем всей группы Исследователей. Однако, Горячие Точки могут требовать немало времени и их частое использование может серьёзно замедлить темп игры. При использовании Горячих Точек МИ и игроки должны пользоваться следующими рекомендациями:

- Каждый Исследователь обычно может участвовать не более чем в двух Горячих Точках в день (по времени игры). Это означает, что МИ и партия может участвовать либо в большом количестве простых Горячих Точках, либо в паре затрагивающих всю партию комплексных, либо каком-то промежуточном варианте. Также это позволит задействовать всех игроков.
- Горячая Точка должна иметь заранее установленную МИ задачу. Для Простой или Средней Горячей Точки это может быть одна задача, которую Исследователи должны выполнить. Для Комплексной Горячей Точки МИ должен придумать три задачи — одну основную и две дополнительных. Для успеха Исследователи должны выполнить или основную задачу или обе дополнительных.
- Простая Горячая Точка должна задействовать одного или двух Исследователей, каждый из которых совершает несколько проверок Умений.
- Средняя Горячая Точка должна задействовать двух или трёх Исследователей совершающих много проверок Умений, несколько Простых Исследовательских или Социальных Испытаний.
- Средняя Горячая Точка может включать бой, но длящийся всего несколько раундов и против немногочисленных противников.
- Комплексная Горячая Точка должна задействовать всю партию, которая или совершает проверки различных Умений и возможностей, Сложные Исследовательские или Социальные Испытания, или полноценный бой.
- Если Исследователи одержали победу в Горячей Точке они должны получить существенный бонус. Некоторые Горячие Точки дают уникальные преимущества, но по умолчанию все непосредственно вовлечённые в бой подразделения получают в следующем Стратегическом Раунде бонус на все проверки +20 и наносят на 1к10 очков урона больше.

Ниже приведены примеры Горячих Точек, которые МИ игроки могут использовать в своих наземных кампаниях.

Авиаудар (Простая или Средняя)

Исследователь вызывает точечный авиаудар дружественной авиации на конкретную цель, например, укреплённый бункер, танковую колонну или позиции артиллерии. В Простой версии, единственный находящийся на земле Исследователь должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Навигации (Планетарная)** для определения координат цели, а затем **Серьёзную (+0) проверку Командования** для направления самолёта. В Средней версии, второй Исследователь, пилотирующий ведущую машину, начинает атаку совершая **Серьёзную**

проверку Пилотирования и атакует цель используя те орудия своей машины которые оптимальны для поражения цели (например вооружение своего самолёта). За каждую степень успеха своего товарища в проверке Навигации, пилот получает +5 к проверке Пилотирования и броскам атаки. Если цель уничтожена, вражеский отряд бывший мишенью этой Горячей Точки в течении этого Стратегического Раунда бросает на 2 кубика урона меньше и теряет Силу Подразделения на усмотрение МИ.

Артиллерийский Удар (Простая)

Подобный Авиаудару, Артиллерийский Удар заключается в огневой поддержке дружественной артиллерией. Артиллерийский Удар производится перед атакой для размягчения позиций противника, или, как Авиаудар, поражении врага в укреплениях или складках местности. В любой момент Стратегического Раунда Исследователь совершает **Серьёзную (+0) проверку Навигации (Планетарная)** или **Тяжёлую (–20) Интеллекта**, для задания очень точных координат артиллерии подразделения к которому он придан или любого дружественного артиллерийского подразделения. Это не считается Приказом для артиллерии этого раунда, поскольку залп относительно небольшой. Артиллерия совершает атаку, бросает на 3 кубика урона меньше, но, в зависимости от боевой задачи (являются ли целью укрепления или хаотичная стрельба ради снижения боевого духа) либо уничтожает 1к10 очков укрытия или наносит 3к10 урона Боевого Духа. В случае провала проверки МИ, руководствуясь Диаграммой Разлёта (стр. 284 **ОКП**), должен определить куда ушли снаряды.

Радиоэлектронная Борьба (Простая)

Использование вокс-оборудования подразделения Исследователь может нарушить коммуникации противника. Успешная **Тяжёлая (-20) проверка Техпользования** позволит серьёзно исказить коммуникации противника. В следующем Стратегическом Раунде затронутое подразделение получает -10 к проверкам из-за нехватки связи и боевой эффективности. Провал значит, что вражеские коммуникации оказались надёжно защищены и смогли противостоять диверсии Исследователей, а вражеское подразделение не страдает от её последствий. Разумеется, хитрый вражеский вокс-оператор может создать иллюзию своего провала и отследить сигнал до его источника. МИ должен чувствовать себя свободно, создавая осложнения при неудачной попытке глушения.

Планетарная Бомбардировка (Средняя)

Корабль может совершать Планетарную Бомбардировку, обстреливая цель громадными лэнсами и выпуская опустошительный шторм снарядов из макробатарей. Немыслимо разрушительная, планетарная бомбардировка одним кораблём может уничтожить армии и города, а совершённая флотом — испепелить континент. Таким образом, вызов орбитальной бомбардировки должен быть доступен только Исследователям.

Вызов Планетарной Бомбардировки требует от космического корабля выйти на опасную и низкую орбиту, а также оставаться над целью. После выхода на позицию, кораблю для успешной бомбардировки необходимо сделать **Напряжённую (-40) проверку Пилотирования (КК)** и **Напряжённую (-40) Навыка Стрельбы**. Если обе проверки пройдены, бомбардировка настигает свою цель. Если обе проверки провалены, подсчитайте сумму степеней провала и используйте диаграмму Разлёта (стр. 284 **ОКП**). Область бомбардировки сместиться относительно цели по диаграмме Разлёта на столько километров, сколько было степеней провала +2к10.

Для получения дополнительной информации обратитесь ко врезке «Планетарная бомбардировка».

Накачка (Простая или Средняя)

Вдохновляя или запугивая Исследователь может добиться от подразделения многого. Успешная **Сложная (-10) проверка Блефа, Командования, Обмана или Запугивания** позволит Исследователю поднять войска на битву, восстанавливая 2к10 очков Боевого Духа и давая им +5 ко всем боевым проверкам в текущем Стратегическом Раунде. Провал этой проверки приведёт к противоположному эффекту, уменьшая Боевой Дух на -5 и накладывая штраф -5 на все боевые проверки в текущем Стратегическом Раунде. Для использования Средней версии Горячей Точки МИ может воспользоваться правилами Социальных Испытаний из **Into the Storm**. Это повышает бонусы до 3к10 и +10 соответственно.

Разведка (Средняя)

Разведчики — глаза и уши любого подразделения. Разведывательный отряд использующий специализированные массивы авгуров и системы ауспексов, наряду с личным наблюдением, может изучить передвижение вражеских подразделений и сообщить о них командованию. Команда разведчиков и Исследователей должна приблизиться к позициям противника, что потребует как минимум одной **Серьёзной (+0) проверки Тихого Движения, Маскировки и Бдительности** для скрытного приближения и сбора сведений. Другие умения, вроде Техпользования, Навигации, Взлома и Поиска также могут использоваться на усмотрение МИ. Успех даёт дружественным подразделения атакующим врага +10 ко всем проверкам и +1к10 урона в текущем и следующем Стратегическом Раунде. При провале разведывательная команда вынуждена отступить без ценных сведений. Разумеется, провал может привести также к атаке разведчиков.

Саботаж (Комплексная)

Саботажу подвергается вражеская инфраструктура, осуществляется он сапёрами, партизанами и инженерами. Саботажем является уничтожение мостов и дорог, разрыв линий снабжения, выведение из строя техники и сооружение ловушек. Эта Горячая Точка требует одной или нескольких конкретных целей, подход к которым скорее всего потребует нескольких **Серьёзных (+0) проверок Тихого Движения и Маскировки**. Для уничтожения цели требуется **Серьёзная (+0) проверка Взрывчатки**, хотя диверсантам для успеха, возможно, потребуется также устранить охранников, украсть транспорт и выполнить другие задачи. Поскольку Горячая Точка Комплексная, должна произойти схватка. Успешный саботаж приводит к тому, что подвергнувшееся ему подразделение наносит урона на 2 меньше, получает 2к10 игнорирующего броню урона Силе Подразделения и теряет 4к10 Боевого Духа.

Триаж (Простая)

Триаж отражает усилия медиков и херургеонов подразделения по лечению боевых ранений. **Тяжёлая (-20) проверка Медики** позволяет Исследователю восстановить половину потерянной Силы Подразделения и четверть Боевого Духа. Это относиться только к урону, полученному в предыдущем Стратегическом Ходе.

Бесхозные Припасы (Простая)

Армия марширует на животе, а хорошо накормленный и обеспеченный солдат — счастливый солдат. К сожалению, реальность войны такова, что постоянно существует нужда, а истощение обыденно, всё это ведёт к потере сплочённости и эффективности. При успешной Сложной (-10) проверке Ловкости Рук или Тяжёлой (-20) Обмана Исследователь обеспечивает своё подразделение набором различных полезных вещей, как то рационы, боеприпасы, мед-киты и палочки лхо, которые «валялись» где-то без присмотра. Это навсегда увеличивает Боевой Дух подразделения на 2к10.

Зачистка

Войны редко окончательно завершаются, но в целом одна сторона выполняет свои задачи или превозмогает другую и объявляет о победе. После окончания боевых действий остаётся только разобраться с последствиями.

Если задачей войны было полное уничтожение противника и его планеты, то остаётся только ободрать трупы, ограбить города и уйти. Если же война была Завоевательной или Религиозной, стремлением которой было исправить еретиков, игроки могут столкнуться с необходимостью месяцами или годами восстанавливать инфраструктуру, созданием сочувствующего Империуму правительства, подавлением беспорядком и борьбой с повстанцами. Это может стать частью Военного Предприятия, в которой Исследователи принимают активное участие в восстановлении, с целью получения своей доли в послевоенном процветании (т.е. контрактов и торговых путей). Если у Исследователей есть дела поважнее чем убирать за собой бардак, они могут поручить это своим сотрудникам, хотя и ценой снижения прибыли (или использовать правила Фоновых Предприятий из **Into the Storm**).

Карты, маркеры и миниатюры

Вышеизложенные правила крупномасштабных сражений разработаны для возможности МИ устроить грандиозную битву в абстрактной или повествовательной манере пользуясь немногим больше, чем карандаш и лист бумаги. Также они применимы к использованию тактической карты и миниатюр. Если МИ и игроки склонны к этому, и хотят больше деталей, они могут использовать принципы использования карт и маркеров, представленные во врезке «Прямое и абстрактное отображение боя» на странице 241 **ОКП**, с некоторыми корректировками. Для масштабных наземных боёв каждый квадрат тактической карты, или дюйм измеренный рулеткой, отображает один километр. Важно отметить, что несколько подразделений могут размещаться на одном квадрате тактической карты. Для определения числа размещаемых в одном квадрате подразделений МИ необходимо использовать здравый смысл, как и для модификаторов накладываемых на размещённые так подразделения.

Упрощения крупномасштабных сражений

Хотя вышеприведённые правила весьма подробны, дают МИ и игрокам невероятный контроль над битвой и требуют не слишком много времени. Если МИ и игроки не могут или не хотят использовать данные правила, они могут применить простые правила массовых сражений, которые можно найти на странице 335 **ОКП**. Эта версия предполагает, что МИ придумает описание сражения и проведёт его как повествование, с Исследователями делающими решающий вклад и совершающими подвиги в критический момент.

Военные Предприятия

«Нет мира средь звёзд»

— древняя пословица

В 41-ом тысячелетии бизнес построенный на ведении войны ничем не хуже любого другого, и вольный торговец шагает по полю битвы столь-же легко как во дворце губернатора или великих парадных залах пустотного корабля. Военные предприятия расширяют правила обычных предприятий описанных в **ОКП**. Они предназначены дать МИ и игрокам захватывающие и подробные игровые впечатления. Эти предприятия охватывают развязанные игроком вооружённые конфликты, от провала переговоров, планирования и весь остальной путь до разрушения столицы противника.

Ведение войны

Хотя и очень похожие на обычные Предприятия, Военные Предприятия имеют некоторые структурные отличия. Как и обычные предприятия, военные бывают трёх размеров и состоят из множества мелких задач, включающие как боевые так и вспомогательные. Эта смесь сражений, планирования и снабжения отражает комплексную природу войны, особенно с точки зрения генералов. Военные Предприятия отличаются от обычных по структуре, а также тем, что игроки могут принять участие в их разработке.

МИ могут использовать Военные Предприятия для создания историй на которые могут влиять игроки. В этом случае МИ несёт полную ответственность за конструирование Предприятий. Игроки не имеют никакого выбора стратегических целей или условий победы, и сравнительно небольшой контроль на логистическими и тактическими целями, за исключением продиктованных ролью игрока.

Игроки могут создавать военные кампании под руководством МИ и принимать участие в каждом аспекте создания Предприятия, за исключением создания и размещения НИП и НИП-подразделений, а также рот наёмников, сил вражеской стороны и Астра Милитариум. МИ будет отвечать за назначение стоимости каждой задачи в Очках Победы, а также за определение Предприятия в целом. Игроки несут ответственность за определение стратегических целей и условий победы, а также логистических и тактических задач. Кроме того, в зависимости от того, нанимают ли они наёмников, реквизируют подразделения Астра Милитариум или создают армию с нуля, игроки также могут нести ответственность за создание своих войск используя правила изложенные выше в этом разделе.

Если МИ и игроки используют следующие контрольный список, это позволит им быстро создать план их Военного Предприятия. Это позволит учесть всё и война пройдёт как по маслу.

- **Объявите Стратегические Цели**: Здесь игроки заявляют цели их войны и что они надеются получить после их реализации. Пределы амбиций определённые в стратегической цели могут

Военные Предприятия и Фактор Прибыли

МИ и игроки могли заметить, что новые Военные Предприятия на самом деле потребляют Фактор Прибыли. Это потому, что война, независимо от размера, всегда ужасающе дорога, а победа не гарантирована. Когда игроки начинают войну, они ради победы ставят на кон не только свою судьбу, но также репутацию и жизни. Если Военное Предприятие окончилось успешно, игроки возвращают инвестированный Фактор Прибыли вместе с заработанным. Если война проиграна, Исследователи не возвращают вложенные средства и не повышают Фактор Прибыли. Война — игра с высокими ставками.

Стоимость в Факторе Прибыли и выгоды от Военных Предприятий широко варьируются, поскольку возможны два уровня вовлечённости игроков в войну. В целом сражаться на чужой войне всегда дешевле чем на своей собственной, таким образом, сражения за другого предполагают меньший риск и меньшую прибыль.

прогнозировать масштаб войны. Свержение планетарного губернатора значительно менее масштабная задача чем очистка от ксено-мерзости целой системы.

- **Определите масштаб войны (Локальная, Кампания, Театр)**: После объявления стратегических целей, МИ или игроки должны решить какой будет масштаб войны. Он определит требуемое количество логистических и тактических целей, а также цену войны и награду за победу.
- **Объявите логистические и тактические задачи, а также условия победы**: Для победы в Военном Предприятии требуется определённое размером предприятия количество логистических и тактических целей, также условий победы. Эти цели схожи с задачами стандартных Предприятий, и будут иметь различную сложность и важность для Предприятия.
- **Подсчитайте Очки Достижений**: Как и в обычных Предприятиях, Очки Достижений накапливаются в течении Предприятия по мере выполнения логистических и тактических задач, а также побочных приключений, добавленных в Предприятие МИ. Каждая задача имеет определённую стоимость в Очках Достижения, определённое МИ наугад или путём разделения общего количества Очков Достижений из
- **Таблицы 4-7: Масштаб Военного Предприятия**.
- **Присвойте Задачам уместные Темы**: Определение темы для логистических и тактических задач может дополнительно уточнить необходимые ресурсы и навыки для их выполнения. При определении темы игроки должны решить, какие персонажи, экипировка и ресурсы лучше подходят для конкретных задач. Это увеличит шансы на успех как задачи, так и Предприятия в целом.

Стратегические Цели

Первый шаг при планировании войны, это определение стратегических целей. Эти цели являются задачами игрока и желаемым исходом конфликта. Военное Предприятие, в зависимости от размаха, может иметь 1-5 указанных стратегических целей.

Логистические задачи

Основную часть любой войны составляет логистика, в неё входят все небоевые виды деятельности, совершаемые для поддержки боевых операций на всех этапах Предприятия. Эквивалентные задачам обычных Предприятий, логистические задачи могут состоять из сбора войск, приобретения боевой техники, установления торговых маршрутов и логистических цепочек, заключения договоров, наём наёмников и тому подобное.

Тактические задачи

Тактические задачи являются собственно боевыми частями Военного Предприятия. Эти воинственные действия предпринимаются напрямую игроками или их доверенными помощниками в погоне за стратегическими целями. Тактические задачи, как правило, достаточно специфичны и могут включать, завоевание превосходства в воздухе, разрушение логистики и снабжения противника, саботаж его инфраструктуры и полномасштабные сражения.

Условия победы

Условия победы схожи с требованиями обычных Предприятий, они излагают задачи которые абсолютно точно должны быть выполнены Исследователями для успеха Предприятия.

Размах Военного Предприятия

Война может быть любого размера, но для простоты игры они сгруппированы в три категории: локальные, кампания и театр. Каждый пункт цену в Факторе Прибыли, которая должна быть **постоянно потрачена** на ведение такой войны, необходимое количество победных очков и разумная награда в Факторе Прибыли в случае победы.

Локальная война

Сходные с Малым Предприятием, локальные войны сравнительно небольшие и не слишком интенсивные конфликты, происходящие на одной планете, станции или городе. Локальные войны имеют одну стратегическою цель, 3-5 логистических и тактических целей, и обычно включают несколько маленьких, профессиональных подразделений и межпланетных судов. Стоимость локальной войны варьируется в зависимости от требуемого количества людей и техники, но, как правило, 1-3 очка Фактора Прибыли. Локальные войны требуют 1.200 Очков Достижений и увеличивают Фактор Прибыли на 2-4.

Кампания

Конфликты средней интенсивности затрагивающие одну или две системы называются кампаниями. Эквиваленты Крупных Предприятий, кампании требуют куда больше времени и ресурсов. Кампании имеют 2-4 стратегические цели и 6-9 логистических и тактических целей. Кампания может занять до двух лет и обходится в 2-5 очков Фактора Прибыли. Кампании требуют 1.800 Очков Достижений и увеличивают Фактор Прибыли на 3-6.

Театры

Театры — это масштабные военные конфликты эквивалентные Великим Предприятиям и состоящие из многочисленных кампаний и локальных войн. Они могут длиться десятилетиями, имеют 3-5 стратегических целей и могут поглотить многочисленные звёздные системы в данной области космоса. Требующие чрезвычайно много времени и ресурсов, театрам необходимы 3-7 очков Фактора Прибыли, а потому являются азартной игрой даже для богатейших вольных торговцев. Театры требуют 2.400 Очков Достижений и увеличивают Фактор Прибыли максимум на 10.

Таблица 4-7: Масштаб Военного Предприятия

Размер Предприятия	Очки Достижений
Локальная война	2000
Кампания	3000
Театр	4500

Цели войны и стратегическая ценность

В ходе Военных Предприятий игроки должны быть вознаграждены за проявления инициативы и творческое мышление. Для достижения этого, МИ может вознаграждать игроков после выполнения Предприятия небольшим количеством Очков Достижений за выполненные побочные задания. Одним из методов является использование военных целей. Военные цели, это задачи и миссии имеющие к основным задачам Предприятия лишь косвенное отношение. Они могут заключаться в краже припасов, уничтожении важных объектов инфраструктуры или обнаружении новых технологических паттернов — всем что может приблизить победу. Военные цели имеют стратегический рейтинг от 1 до 5, а успешное выполнение такой цели приносит стратегический рейтинг x25 Очков Достижений. Например, уничтожение в бою важных объектов планетарной инфраструктуры, таких как электростанции и системы очистки воды, может серьёзно снизить оборонительные возможности защитников планеты. Важная электростанция может иметь стратегическую ценность 4, её уничтожение может оставить столицу без электроэнергии, поэтому вознаграждение за её уничтожение может быть вознаграждено 100 дополнительными Очками Достижений.

Пример

Лидия Ефремова, действующий в пространстве Коронус и секторе Каликсида вольный торговец, желает провести локальную войну. Её стратегическая цель заключается в изгнании соперничающего вольного торговца из конкретной области Друзовой Марки, поскольку она хочет установить монополию на торговлю гроксами. Её логистические задачи включают набор наёмных кораблей для коммерческого налёта, приобретение оборудования для войск дома и закрепление условного контракта с агромирами в регионе на тот случай, если с её соперником произойдёт «трагическая случайность». Её тактические задачи состоят из уничтожения корабля соперника вместе с грузом, а затем разорвать его торговые пути не давая ему выполнить условия контракта с агромирами. Условиями её победы является уничтожение корабля конкурента, разрыв его маршрутов и захват его контрактов.

Темы Военных Предприятий

Как и в случае стандартных Предприятий, задачи Военных Предприятий могут касаться различных тем, это позволит игрокам определить оптимальную тактику. Темы могут быть найдены в разделе Предприятия на странице 317 **ОКП**.

Заявление о победе

Немногие вещи приятнее чем с трудом доставшаяся победа. Игроки могут заявить о победе в Военном Предприятии когда они накопили достаточно победных очков и выполнили все условия победы. Игроки могут позволить себе потерпеть неудачу в одной или двух задачах Предприятия, поскольку нехватка победных очков может быть компенсирована за счёт военных целей, но выполнение всех условий победы обязательно или Предприятие будет провалено.

Помимо потери жизней и денег, проигрыш войны может вызвать множество негативных последствий для вольного торговца, его соратников и даже всей его династии. Его репутации среди коллег и любых инвесторов может быть нанесён непоправимый вред, ведь никто не любит проигравшего. По всему Пространству его могут преследовать силы противников, требуя репараций и мести. В редких случаях, когда он работает на или с имперскими силами, торговец может даже потерять свой Патент. Вольный торговец может узнать, что его Патент отозван Администратумом на основании реальных или сфабрикованных жалоб, ведь правительство Империума ненавидит слабых и не склонно тратить свои ресурсы и благосклонность на глупцов. В случае неудачи Военного Предприятия МИ может ни в чём себе не отказывать и накладывать на игроков любые штрафы которые сочтёт нужными. В конце концов никто не может вести войну и не испытать её последствий.

Транспортное приложение

Это приложение предназначено для использования по правилам транспорта из дополнения **Into the Storm**. В нём подробно описаны космические истребители, бомбардировщики и другие малые суда доступные Исследователям и их врагам. Даже без **Into the Storm** эта информация может быть полезна в качестве фона и источника представлений о возможностях отдельных аппаратов. Все представленные корабли — космические, а некоторые к тому же бомбардировщики, предназначенные для атаки крупных кораблей противника. Для простоты оба этих правила указаны один раз в начале раздела, а не отдельно для каждого аппарата.

Космолёт: Этот транспорт может вылететь за пределы атмосферы. А в атмосфере он может действовать по выбору пилота, как скиммер или флаер. Аппарат получает все преимущества скиммеров и флаеров. В качестве флаера он всегда должен двигаться как минимум на половине своей крейсерской скорости чтобы не упасть на землю. Если аппарат любым способом обездвижен он считается уничтоженным, ведь он падает на землю.

Бомбардировщик: Полезная нагрузка этого корабля является дополнением к противокорабельному вооружению. Эти орудия не могут эффективно поражать «мелкие» цели, такие как другие транспорты или отдельные люди, хотя если попадание произошло, такие цели будут немедленно уничтожены. Эти орудия могут быть использованы при бомбардировке стационарных огневых позиций или больших неподвижных наземных целей, в этом случае эффект воздействует на область примерно десяти метров в поперечнике, с уроном от мощного противотанкового орудия, например от лазерной пушки.

Штурмовая лодка Акула модели Станков

Эти суда длинной около пятидесяти метров предназначены для доставки солдат на борт вражеского корабля прямо в бою. Как и у торпед, сам их груз — оружие. В связи с этим, практически все модификации Акулы несут только оборонительное вооружение, а каждый их кубический метр заполнен двигателями, бронёй или десантом.

Обычно в бою штурмовые лодки сопровождаются истребителями, способными помочь им в преодолении обороны корабля. Для облегчения этой тактики штурмовые лодки, как правило, оснащаются двигателями не уступающими по ускорению истребительным. Тем не менее, они редко столь же маневрены. В секторе Каликсида штурмовые лодки обычно действуют эскадрильями по восемь машин.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2.400 км/ч; в космосе 10 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 50
Броня: Лобовая 45, Боковая 45, Тыловая 30
Экипаж: Пилот, Второй пилот, Стрелок/Командир, техно-жрец двигателевед
Тактическая скорость: 28м/18 ВЕ
Манёвренность: -10
Размер: Массивный
Грузоподъёмность: 50 солдат

Орудия

Один управляемый пилотом спаренный лазерный резак (Переднее, Дальнобойность 220 м (2 ВЕ), О/-/-, 2к10+10 Э, Проб. 15, Об. 10, Перезарядка — , Неточное, Спаренное)
Одна управляемая стрелком противовоздушная автопушка (Круговое, Дальнобойность 300 м (3 ВЕ), О/2/5, 4к10+5 У, Проб. 8, Об. 200, Перезарядка 2 Полных)

Специальные правила

Космолёт: см. выше
Пролом Техники: Акула создана для взятия на абордаж вражеских судов и имеет на носу мощные захваты и мельтарезаки. Пройдя **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК)** пилот может прикрепить Акулу к борту космического корабля. Для прорезания корпуса лазерными и мельта резаками требуется 4 полных раунда.
Укреплённый Корпус: Если техника с Укреплённым Корпусом получает Критическое Попадание уменьшите результат вдвое округляя вверх. Это правило не влияет на бросок по таблице Критических Попаданий при Праведной Ярости.
Доступность: Чрезвычайно Редкое

Бомбардировщик Звёздный Ястреб модели Каликсида

Несколько менее крупные чем штурмовые лодки, бомбардировщики типа Звёздный Ястреб медленнее и менее маневрены. Вместо солдат они несут плазменные бомбы, противокорабельные ракеты и, иногда, торпеды. Модель Каликсида несут на передних подвесках до 10 больших противокорабельных ракет с мощными бронебойными зарядами, а средняя часть корпуса занята несколькими бомбовыми цилиндрами. Звёздный Ястреб выпускает ракетные залпы по конкретной области космического корабля, а затем заходит на бомбометание плазменными боеголовками.

Экипаж из пятнадцати человек управляет этим вооружением, а также менее мощными орудиями, предназначенными для защиты от истребителей и приближающихся ракет. Как и часто сопровождающие его перехватчики Фурия, Звёздный Ястреб имеет тесные жилые отсеки, позволяющие применять эти корабли для длительных операций. Звёздные Ястребы обычно действуют эскадрильями по десять машин.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 1800 км/ч; в космосе 6 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 45
Броня: Лобовая 35, Боковая 35, Тыловая 30
Экипаж: Пилот, Второй пилот, Пять стрелков, Бомбардир, техно-жрец двигателевед
Тактическая скорость: 15м/10 ВЕ
Манёвренность: -10
Размер: Массивный
Грузоподъёмность: 10 противокорабельных ракет на передней подвеске, 40 плазменных бомб в задней части.

Орудия

Одна управляемая пилотом спаренная лазерная пушка (Переднее, Дальнобойность 600 м (6 ВЕ), О/-/-, 5к10+10 Э, Проб. 10, Об. 200, Перезарядка — , Спаренное)
Две управляемые стрелком спаренные турели дальнобойных мультилазеров (Круговое, Дальнобойность 500 м (5 ВЕ), -/-/10, 3к10 +3 Э, Проб. 4, Об. Неограниченная (запитана от бортового реактора), Перезарядка 2 Полных, Спаренное)
Две удалённо управляемые стрелком крыльевые турели со спаренными тяжёлыми болтерами (Переднее/Левое/Заднее или Переднее/Правое/Заднее, Дальнобойность 120 м (2 ВЕ), -/-/10, 2к10+2 Р, Проб. 5, Об. 1000, Перезарядка — , Разрывающее, Спаренное)

Специальные правила

Космолёт: см. стр. 181
Бомбардировщик: см. стр. 181
Укреплённый Корпус: Если техника с Укреплённым Корпусом получает Критическое Попадание уменьшите результат вдвое округляя вверх. Это правило не влияет на бросок по таблице Критических Попаданий при Праведной Ярости.
Доступность: Чрезвычайно Редкое

Истребитель Быстрая Смерть модели Беззакония

Пустотные суда этой древней конструкции по прежнему используются Тёмными Силами, ценящими их за маневренность в бою. Скоростные, маневренные и смертоносные, Быстрые Смерти являются немезидой имперского перехватчика Фурия. Их манёвренность даёт им преимущество над врагом, сравнительная хрупкость конструкции и слабость вооружения приближают их гибель.

В галактике существует множество вариантов Быстрой Смерти, но в пространстве Коронус наиболее часто встречается «модель Беззакония», несмотря на то, что никаких свидетельств их происхождения с этой проклятой луны. Такие Быстрые Смерти могут действовать как в атмосфере, так и в космосе, хотя их эффективность деградирует.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2750 км/ч; в космосе 11 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 30
Броня: Лобовая 34, Боковая 32, Тыловая 28
Экипаж: Пилот, Второй пилот
Тактическая скорость: 30м/25 ВЕ
Манёвренность: +15
Размер: Огромный
Грузоподъёмность: нет.

Орудия

Три управляемые пилотом фокусированные плазменные пушки (Переднее, Дальнобойность 500 м (5 ВЕ), Тяжёлое, О/2/-, 3к10+15 Э, Проб. 15, Об. 50, Перезарядка — , Ненадёжное)
Шесть управляемых вторым пилотом ракет Охотник-Убийца (Переднее, Дальнобойность 50 км (50 ВЕ), О/-/-, 4к10+10 Р, Проб. 8, Об. 1, Перезарядка — , Точное). Второй пилот может выпустить две ракеты за ход в разные цели.

Специальные правила

Связанные орудия пилота: Всё вооружение классифицированное как «управляемое пилотом» может быть использовано пилотом в качестве одного действия стрельбы для стрельбы по целям удалённым друг от друга не более чем на 1 ВЕ. Броски на попадание и повреждение производятся раздельно.
Космолёт: см. стр. 181
Доступность: Чрезвычайно Редкое, при союзе с Разбойниками Хаоса

Бомбардировщик Огонь Погибели модели Беззакония

Под названием Огонь Погибели подразумевается множество бомбардировщиков схожей конструкции. Встречающиеся в пространстве Коронус обычно быстрее своих имперских противников, хотя их груз не менее опасен. Похоже, что модель Беззакония использует исключительно мельта-ракеты, а не плазменные бомбы как Звёздный Ястреб. Это делает прицеливание проще, но для нанесения такого же урона как бомбардировка Звёздных Ястребов требуется больше Огней Погибели. Некоторые вольные торговцы сообщают, что видели Огни Погибели модернизированные для перевозки войск и поддержки наземных атак, хоря такая модификация редка. В данном варианте Огонь Погибели меняет свои мельта-ракеты на отсек для 25 солдат или эквивалентного груза.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2200 км/ч; в космосе 7 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 40
Броня: Лобовая 32, Боковая 32, Тыловая 30
Экипаж: Пилот, Второй пилот, 3 орудийных раба, еретех.
Тактическая скорость: 18м/12 ВЕ
Манёвренность: -5
Размер: Массивный
Грузоподъёмность: 30 мельта-рекет

Орудия

Одна передняя управляемая вторым пилотом дальнобойная лазерная пушка (Переднее, Дальнобойность 900 м (9 ВЕ), Тяжёлое, О/-/-, 5к10+10 Э, Проб. 10, Об. 200, Перезарядка — , Точное)
Три управляемых орудийными рабами турели с тяжёлыми автопушками (Переднее/Левое или Переднее/Правое, Дальнобойность 450 м (5 ВЕ), Тяжёлое, О/2/5, 4к10+11 У, Проб. 4, Об. 200, Перезарядка 2 Полн.)

Специальные правила

Космолёт: см. стр. 181
Бомбардировщик: см. стр. 181
Доступность: Чрезвычайно Редкое, при союзе с Разбойниками Хаоса

Десантная капсула Клешня Страха модели Беззакония

Клешня Страха может быть использована как абордажная торпеда или, в случае планетарного штурма, как десантная капсула. Она может быть выпущена ил ангарного отсека или запущена как торпеда, и использует древнюю технологию фазового поля, с помощью которой в считанные минуты прорваться сквозь толстую броню корабля и высадить десант до того как защита отреагирует. В отличие от имперских десантных капсул Клешни Страха могут даже после посадки двигаться своим ходом, хотя и значительно медленнее чем во время первого штурма.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2500 км/ч; в космосе 11 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 30
Броня: Все 30
Экипаж: машинный дух с самосознанием
Тактическая скорость: 15м/10 ВЕ
Манёвренность: -5
Размер: Огромный
Грузоподъёмность: 10 солдат в силовой броне или 20 без оной.

Орудия

нет

Специальные правила

Штурм Клешни Страха: При использовании в качестве десантной капсулы Клешня Страха выпускается и движется прямо к целевой планете (считайте это тактической скоростью в 100 ВЕ) пока не приземлится. Если она удалена от планеты более чем на 500 км. она не может предпринимать манёвры, однако её место приземления может быть изменено на 35 км от первоначального. Вся стрельба в десантную капсулу во время её полёты получают штраф на попадание -30. При посадке, десантная капсула выбирает заданную точку приземления, а затем смещается на 2к10 метров в случайном направлении. После приземления Клешня Страха может взлететь и действовать как скиммер и даже покидать атмосферу выходя в космос. Также Клешня Страха может действовать в космосе как штурмовая лодка.

Дикий Машинный Дух: Клешня Страха хитрый враг. Пока она движется вся стрельба по ней получает штраф -10. Этот штраф не суммируется с правилом Штурм Клешни Страха.

Пролом Техники: Клешня Страха сконструирована для абордажа вражеских космических кораблей и имеет мощное фазовое поле для прорыва их корпусов. Клешня Страха может закрепиться на корпусе космического корабля без проверки и прожечь его за 2 полных раунда.

Доступность: Чрезвычайно Редкое, при союзе с Разбойниками Хаоса

Штурмовая лодка Рак'гол Кровавый Живодёр

При штурме вражеского судна рак'гол используют всё способное перемещаться по пустоте. Они используют корабли захваченные у других рас, при условии, что рак'гол смогли приспособить их для своих размеров. Однако, корабли которые чаще всего запускаются с Мясников обозначаются как Кровавые Живодёры.

Эти штурмовые суда часто предвещают прибытие роя кровожадных и вооружённых до зубов рак'гол. Эти корабли хорошо бронированны и быстры, но не слишком маневрены и прекрасно подходят для бешеных лобовых атак. Кажется, что рак'гол используют их и в качестве истребителей и в качестве штурмовых судов по необходимости. Их радпушки способны за несколько минут прорезать корпус судна, а смонтированные на крыльях флешетовые орудия превосходны против истребителей.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2200 км/ч; в космосе 9 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 40
Броня: Лобовая 40, Боковая 30, Тыловая 25
Экипаж: 20 тяжелобронированных ксеносов
Тактическая скорость: 18м/18 ВЕ
Манёвренность: -5
Размер: Массивный
Грузоподъёмность: неизвестное количество ксеносов

Орудия

Одна радпушка (Переднее, Дальнобойность 150 м (2 ВЕ), О/-/-, 3к10+10 Э, Проб. 10, Об. 100, Перезарядка 2 Полн., Ненадёжное)
Два флешетовых орудия (Переднее/Левое/Заднее или Переднее/Правое/Заднее, Дальнобойность 300 м (3 ВЕ), Тяжёлое, О/4/-, 3к10+10 Р, Проб. 3, Об. 500, Перезарядка 2 Полн., имеет +10 к попаданию против техники и наносит 3к10+20 повреждений целям на короткой дистанции, а не 3к10+10)

Специальные правила

Космолёт: см. стр. 181
Пролом Техники: Кровавый Живодёр создана для взятия на абордаж вражеских судов. Пройдя Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) пилот может прикрепить машину к борту космического корабля. Для прорезания корпуса требуется 5 полных раундов.
Укреплённый Корпус: Если техника с Укреплённым Корпусом получает Критическое Попадание уменьшите результат вдвое округляя вверх. Это правило не влияет на бросок по таблице Критических Попаданий при Праведной Ярости.

Истребитель Тёмная Звезда (Каэлор)

Эта гладкая машина с характерными крыльями-лезвиями и раздвоенным стреловидным носом распространена во флотах эльдар. Он чрезвычайно быстр и столь же маневренен. Сложная система подавления инерции позволяет выполнять повороты до 180 градусов, а экипажи многих вражеских машин замечают Тёмные Звёзды за минуты до своего уничтожения. Также они используют кристаллические генераторы, которые позволяют выполнять более дальние миссии чем истребители Империума. Тёмные Звёзды полагаются на защиту менее мощных голополей, а не брони.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2750 км/ч; в космосе 12 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 25
Броня: Лобовая 34, Боковая 34, Тыловая 26
Экипаж: Пилот и оператор систем
Тактическая скорость: 30м/24 ВЕ
Манёвренность: +15
Размер: Огромный
Грузоподъёмность: нет

Орудия

Два управляемых пилотом Сияющих Копья (Переднее, Дальнобойность 600 м (6 ВЕ), О/-/-, 2к10+10 Э, Проб. 30, Об. — , Перезарядка — , Точное)
Две управляемых пилотом Звёздные Пушки (Переднее, Дальнобойность 400 м (4 ВЕ), О/-/4, 3к10+10 Э, Проб. 10, Об. — , Перезарядка — , Точное)

Специальные правилам

Космолёт: см. стр. 181
Связанные орудия пилота: Всё вооружение классифицированное как «управляемое пилотом» может быть использовано пилотом в качестве одного действия стрельбы для стрельбы по целям удалённым друг от друга не более чем на 1 ВЕ. Броски на попадание и повреждение производятся раздельно.
Превосходная Манёвренность: При увеличении дальности хода в космосе проверка Пилотирования всегда Серьёзная (+0), независимо от сложности поворота. Кроме того, тёмная Звезда может поворачивать после пролёта 3 ВЕ, а не 4 как остальные.
Голополе: Все стрелковые атаки по движущейся Тёмной Звезде получают штраф -20 на попадание.
Укреплённый Корпус: Если техника с Укреплённым Корпусом получает Критическое Попадание уменьшите результат вдвое округляя вверх. Это правило не влияет на бросок по таблице Критических Попаданий при Праведной Ярости.

Бомбардировщик Орёл (Каэлор)

Менее быстрый чем Тёмная Звезда, бомбардировщик Орёл использует модифицированную версию генератора голополя крупных кораблей, защищающего его от вражеских сенсоров и систем прицеливания. Хотя аппарат и вооружен звёздными пушками для защиты от вражеских машин, его основным оружием является несомые им разрушительные звуковые заряды. Благодаря сложной системе наведения, эти заряды доставляются с очень высокой точностью. При детонации они выпускают сейсмический взрыв, ударные волны которого могут разорвать метровую броню. Манёвренность Орла помогает ему пережить ближний бой с истребителями.

Тип: Космолёт
Крейсерская скорость: 2000 км/ч; в космосе 9 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 30
Броня: Лобовая 36, Боковая 36, Тыловая 30
Экипаж: Эльдар пилот, второй пилот/стрелок и бомбардир
Тактическая скорость: 20м/19 ВЕ
Манёвренность: +10
Размер: Массивный
Грузоподъёмность: 50 самодвижущихся звуковых зарядов

Орудия

Три управляемые вторым пилотом кластерные Звёздные Пушки (Переднее/Левое или Переднее/Правое или Заднее, Дальнобойность 400 м (4 ВЕ), О/-/6, 3к10+10 Е, Проб. 10, Об. Неограниченна, Перезарядка -, Точное, Спаренное)

Специальные правилам

Космолёт: см. стр. 181
Бомбардировщик: см. стр. 181
Связанные орудия второго пилота: Всё вооружение классифицированное как «управляемое вторым пилотом» может быть использовано вторым пилотом в качестве одного действия стрельбы для стрельбы по любым целям в стрелковых арках (из-за сложной психической системы управления). Броски на попадание и повреждение производятся раздельно.
Голополе: Все стрелковые атаки по движущейся Тёмной Звезде получают штраф -20 на попадание.
Укреплённый Корпус: Если техника с Укреплённым Корпусом получает Критическое Попадание уменьшите результат вдвое округляя вверх. Это правило не влияет на бросок по таблице Критических Попаданий при Праведной Ярости.

Истрибила-бомбила

Нет такого понятия как «обычная» орочья конструкция, в том числе орочьей авиации, хотя те, кому не повезло с ним сражаться, обращают внимание на то, обычно попадаются множество вариаций. Наиболее часто встречающаяся на крупных кораблях орков модель малого судна называется зеленокожими «Истрибила-бомбила». К фрустрации членов Адептус Механикус истрибилы-бомбилы также используются для поддержки войск в планетарных сражениях, причём заметная разница между этими моделями заключается разве что в размере, космические несколько больше. Учёные магосы не способны объяснить, как разработанные для атмосферы машины могут действовать в космосе. Истрибилы-бомбилы несут большое количество тяжёлых противокорабельных бомб, хотя и не столь много как специализированные бомбардировщики вроде Звёздного Ястреба.

Тип: Космолёт/Флаер
Крейсерская скорость: 2200 км/ч; в космосе 8 ПЕ в Стратегический Ход
Структурная прочность: 25
Броня: Все 25
Экипаж: Орк-пилот, 2-4 грота механика, 1-2 грота стрелка
Тактическая скорость: 20 ВЕ
Манёвренность: +5
Размер: Огромный
Грузоподъёмность: Множество бомб, рокит и грото-наводящегося ордонаса

Орудия

Четыре передние управляемые пилотом ба'шые стрелялы (Переднее, Дальнобойность 400 м (4 ВЕ), О/3/10, 1к10+6 У, Проб. 4, Об. 1000, Перезарядка -, Неточное, Ненадёжное)
Одна управляемая гротом турель с большой-пребольшой стрелялой (Переднее/Правое/Заднее, Дальнобойность 400 м (4 ВЕ), О/3/10, 2к10+10 У, Проб. 5, Об. 1000, Перезарядка -, Неточное, Ненадёжное, Спаренное)

Специальные правилам

Космолёт: см. стр. 181, за исключением того, что этот аппарат может действовать в атмосфере только как флаер, но не скиммер.
Бомбардировщик: см. стр. 181.
Много Даки: Орочья философия проста как всё гениальное — если цель не умерла от одного выстрела надо стрелять дальше. Вместо стрельбы из всех орудий по отдельности орк-пилот может скомбинировать огонь, выстрелив одновременно изо всех четырёх ба'шых стрелял. В таком случае выстрел считается как наносящий 3к10+20 урона с Проб. 4.
Доступность: Чрезвычайно Редкое, при союзе с орками карсарами.

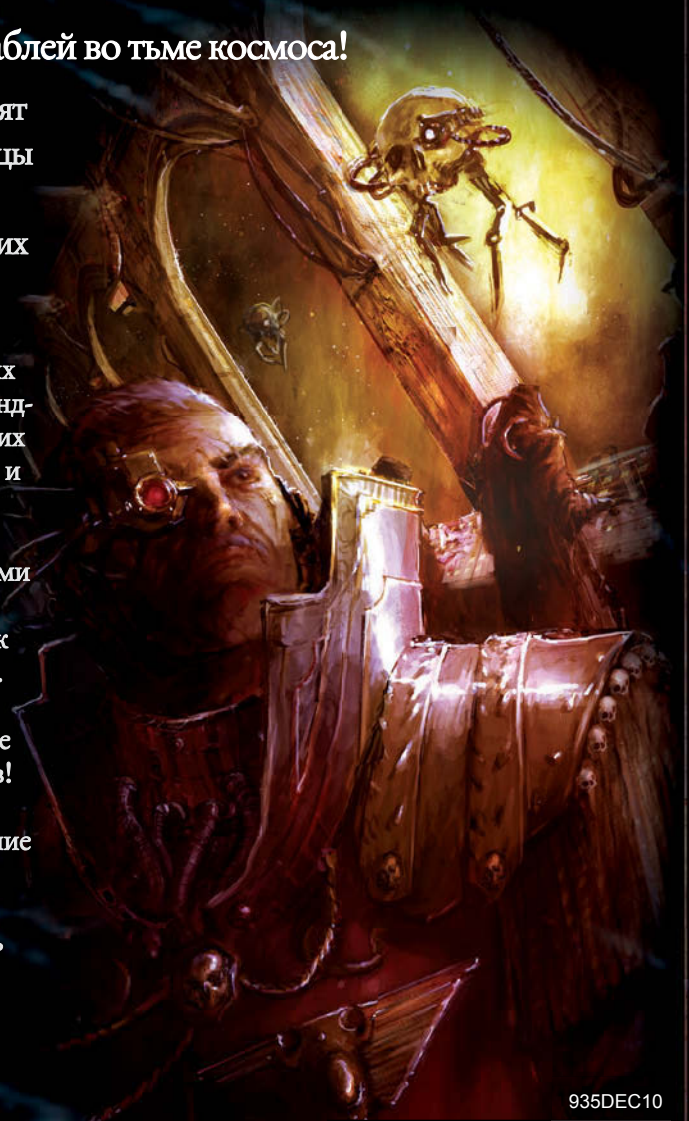
Орочьи штурмовые суда

Орки более остальных видов склонны использовать созданное другими расами оборудование — разумеется после необходимых «усовершенствований». Это особенно заметно на примере их штурмовых лодок, многие из которых ранее были имперскими. Для применения орочьих штурмовых лодок используйте профиль Акулы, но увеличьте лобовую броню до 50, уменьшите тыловую броню до 25 и замените её вооружение на четыре управляемые гротами турели с большой-пребольшой стрелялой.

Rogue Trader

Battlefleet Koronus

Дуэль могучих кораблей во тьме космоса!



За вратами Пасти безжалостные враги строят козни против Империума. Вольные торговцы должны, с помощью Имперского Флота, оснастить свои суда и вырвать богатства своих врагов кровопролитной войной!

Новые правила и компоненты позволят Исследователям овладеть одними из самых могучих боевых кораблей Пространства. Встаньте у руля гранд-крейсера или линейного крейсера и сокрушите ваших врагов торпедными залпами, ударами авиакрыльев и устрашающих Нова орудий.

Познакомьтесь с Имперским Флотом и его эскадрами в пространстве Коронус, знаменитым Линейным Флотом Коронус. Его корабли могут оказаться как полезными союзниками, так и опасными врагами. Затем изучите устрашающие корабли мерзких ксеносов и гнусных поклонников Хаоса, это знание поможет вам опознать и уничтожить ваших врагов!

Правила НИП кораблей и эскадр сделают проведение космического боя проще чем когда либо прежде! Кроме того, правила ведения наземных войн позволяют проводить целые кампании и наносить окончательные удары.

Ведите войну во имя прибыли!

Подходит для игроков всех уровней.
Для использования этого расширения необходима Основная книга правил Rogue

935DEC10

Battlefleet Koronus RT09
ISBN: 978-1-61661-071-5

9 781616 610715 53995

Games Workshop

www.FantasyFlightGames.com